
M!
GAMES

Durchgeknallt

An dieser Stelle findet Ihr normalerweise einleitende Worte der Redaktion. Aus aktuellem Anlass sehen wir davon ab und veröffentlichen einen Leserbrief, der uns wenige Tage nach dem Amoklauf von Tim K. in Winnenden erreichte – er spricht uns aus der Seele.



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 54.

Hallo M! Games,

als begeisterter Videospieler lese ich Euer Heft schon seit der ersten Ausgabe. Doch erst jetzt, im Angesicht der Katastrophe, die sich gestern ereignet hat, raffe ich mich auf, einen Leserbrief zu schreiben.

Ich arbeite an einer Hauptschule in Baden-Württemberg als Pädagoge und musste schockiert erfahren, dass eine der erschossenen Lehrerinnen aus unserem Heimatort war. Sie hatte ihren Job in Winnenden als Referendarin erst vor wenigen Wochen angetreten.

Meine Gedanken sind schwer zu fassen und die Diskussionen, die sich vor ein paar Stunden im Lehrerzimmer ereignet haben, lassen mich nicht zur Ruhe kommen. Wieder mal scheinen die Videospiele als Sündenbock herhalten zu müssen. Der Junge spielte "Counterstrike", ein Ego-Shooter, war ja klar, dass der durchknallen musste, blablabla! Auch in der M! Games wird wohl der eine oder andere selbsternannte Moralapostel wieder mit Leserbriefen aufwarten und sich fragen, warum "Call of Duty" so scheiße brutal sein muss.

Leute, habt Ihr aus Erfurt gar nichts gelernt? Gab es nicht Verbote? Prangt das USK-Logo nicht in Übergröße auf den Spielehüllen? Werden nicht immer mehr Kinofilme in geschnittener Form in die Lichtspielhäuser gebracht? Ursula von der Leyen, Prof. Dr. Christian Pfeiffer und die restliche Gang der letzten Superhelden, die verzweifelt versuchen, die Gesellschaft zu schützen, dürften ein bisschen ratlos aus der teuren Designerkleidung schauen.

Natürlich wird man sich aufraffen und versuchen, dem Thema Videospiele endgültig beizukommen. Aber hey, wie wäre es, die Ursachen vielleicht woanders zu suchen? Sollten die Eltern nicht mal mit ihren Kids das Gespräch suchen? Papi kommt total fertig von der Arbeit: Her mit dem Abendessen und ab vor den Fernseher. Was der Teenager oben im Zimmer so treibt; welche Sorgen oder gar Ängste er hat – scheißegal! Ihr denkt, ich übertreibe? Schön wäre es... wirklich, Leute. Die Eltern sind oft überfordert, kommen nicht zu den Elternabenden und denken, wenn sie ihren Kids einen PC ins Kinderzimmer stellen, dass dann notenmäßig schon alles rund läuft.

Auch denke ich an den ruhigen Schüler hinten links, der immer komisch angezogen ist, seine Comics zeichnet und ein bisschen streng riecht. Die Mädels verarschen ihn; prügeln ihn teilweise. Sogar manche Lehrer machen über ihn ab und an neckische Witze, die ja gar nicht so gemeint sind. Und jaaaa, er ist nicht im Fußballverein, nicht im Musikverein; auch nicht bei der Freiwilligen Jugendfeuerwehr. In einem kleinen schwäbischen Kaff hat man da sowieso schon mal die Arschkarte; klar soweit? Tjaja, und nachher, wenn es soweit kommt, stehen die Mädels schniefend vor den RTL-Kameras und alle beteuern, wie ruhig und nett der Typ hinten links doch eigentlich war.

Verbietet die Videospiele; zensiert alles, was auch nur einen Funken Gewalt enthält. Denkt Ihr, es wird dadurch besser? Es kommen keine Amokläufe mehr vor? Grüßt mir den beschissenen Weihnachtsmann samt seinem Kumpel Osterhasi. Dem Rest kann ich nur sagen: Solange sich in den Elternhäusern und im Schulalltag nichts tut, keine Gespräche geführt werden, solange werden wir mit der Angst vor solchen Katastrophen leben müssen.

Grüße,
ein geschockter Pädagoge, der sich aber trotzdem "Resident Evil 5" kauft...

6 inFamous

EXTENDED



TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW


38 Star Ocean: The Last Hope


60 Grand Theft Auto: Chinatown Wars




20 Hausmusik 2.0

SPIELE-TEST

RUBRIKEN

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK


HALO-NACHSPIEL-DOPPEL SEITE 88

inFamous

Willkommen in Empire City: Sonys ambitioniertes Sandbox-Abenteuer will die Konkurrenz unter Strom setzen – M! spielt ausführlich und exklusiv Probe!

Die großen Namen in Sonys PS3-Portfolio sind bekannt: Rennspieler werden mit "MotorStorm" beglückt, Ballerfans erhalten durch "Resistance 2" und "Killzone 2" gleich die doppelte Ladung und "LittleBigPlanet" soll Hüpf- und Bastelgelüste quer durch alle Altersgruppen befriedigen. Doch was kommt dann? Nachdem die dicken Kaliber vorerst verschossen wurden, haben Titel aus der zweiten Reihe in den kommenden Monaten die Chance, ins Rampenlicht zu treten. Dort müssen sie beweisen, dass sie nicht weniger Aufmerksamkeit verdienen als ihre berühmten Stallkollegen.

So ein Kandidat ist "inFamous", das sich anschickt, eine Lücke im Sony-Sortiment zu schließen: Ein qualitativ hochwertiges Sandbox-Spiel exklusiv für die PS3 gibt es nicht – noch nicht. Denn das Abenteuer rund um den Kurierboten Cole MacGrath, der sich unversehens mit Superkräften in einer halb zerstörten Stadt wiederfindet, hat das Zeug zum Hit. Als einziges deutsches Magazin konnten wir eine fortgeschrittene Fassung spielen und uns ein Bild davon machen, was in "inFamous" steckt.

Stadt am Abgrund

Der Einstieg zeichnet ein düsteres Bild: Der Schauplatz Empire City war eine blühende Großstadt, bis eine gewaltige Ex-



PS3 Die Mitglieder der Reaper-Gang sind die größte Gefahr in Empire City: Genau wie Ihr wurden sie von der Katastrophe auf mysteriöse Art verwandelt.



PS3 Zündende Idee: Lasst Autowracks durch einen Stromstoß in die Luft fliegen – das lenkt Angreifer ab und drängt sie zurück.

plosion ganze Straßenzüge in Schutt und Asche legte und die Metropole in Anarchie stürzte. Die Gesetzeshüter kapitulieren, auf den Straßen herrscht das Recht des Stärkeren und erste Seuchen brechen aus. Die Regierung greift zum letzten Mittel und erklärt Empire City kurzerhand zur Quarantänezone. Mitten in diesem Chaos erwacht Cole aus dem Koma: Einerseits hat er Glück, nicht eins der zahlreichen Todesopfer zu sein. Andererseits veränderte sich sein Körper und funktioniert nun wie ein Dynamo, der ständig unter Strom steht. Schnell wird zudem klar: Er ist zentraler Bestandteil des Rätsels, wie es zur Katastrophe kommen konnte.

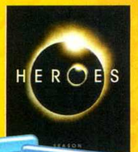
Als unfreiwilliger Superheld Cole steht Euch die ganze Stadt offen: "inFamous" versteht sich als Abenteuer im Stil des populären Sandbox-Genres und erlaubt neben dem Abarbeiten von Story-Missionen das freie Erkunden der Umgebung. Diese genauer unter die Lupe zu nehmen, lohnt sich: Das zerstörte Empire City ist dreckig, kaputt und faszinierend. Demolierte Hochhäuser säumen Straßen, in denen Geröll herumliegt und zerstörte Autos vor sich hin rosten. Papierfetzen werden vom Wind getrieben, während in düsteren Gassen Mülltonnen überquellen. Trotzdem geht das Leben weiter und die verbliebenen Einwohner machen das Beste aus der Lage: Passanten suchen vorsichtig nach Lebensmitteln und anderen Gütern, während sich Gangs um Reviere streiten. Das Gefühl einer Großstadt am Abgrund wird in Empire City überzeugend eingefangen und illustriert. Wohin Ihr auch geht, viele Details prägen die Umgebung; ansehnliche Texturen sowie intelligent eingesetzte Beleuchtung setzen Coles Welt effektvoll in Szene.

Weil er durch seine elektrische Ladung keine technischen Geräte benutzen kann, ist Cole auf seine Fähigkeiten und Athletik angewiesen: Autofahrten sind ausgeschlossen, dafür klettert er behände an Fassaden hoch und eilt über Häuserdächer – fast wie ein modernes Ebenbild von "Assassin's Creed"-Star Altaïr. Bei diesen Touren macht sich die Erfahrung der Entwickler Sucker Punch aus ihrer Jump'n'-Run-Serie "Sly Raccoon" bemerkbar. Die Steuerung ist nicht ganz so vereinfacht wie bei Ubisofts Attentäter, greift Euch aber etwas unter die Arme: Nervige Balanceakte oder die Gefahr ungewollter Fehlgriffe bleiben aus. Ihr habt trotzdem stets das Gefühl, alles selbst zu kon-

NUR DAS BESTE: INSPIRATIONSQUELLEN VON "INFAMOUS"



Das Szenario von "inFamous" ist nicht originell – das gestehen die Entwickler freimütig ein, sie verweisen auf viele Einflüsse während der Konzeption. Die größten Parallelen finden sich im Comic-Bereich: So durchlebte DC-Meisterdetektiv Batman 1999 eine "No Man's Land" betitelte Handlung. Dabei wird seine Heimatstadt Gotham City durch eine Naturkatastrophe großflächig verwüstet und von der Regierung unter Quarantäne gestellt. In eine ähnliche Kerbe schlägt die seit 2005 laufende Serie "DMZ": Das Kürzel steht für 'Entmilitarisierte Zone' und bezeichnet in diesem Fall das Manhattan der nahen Zukunft. Der Stadtteil verwahrlost als Sperrbereich zwischen zwei verfeindeten Gruppen und dient als Schauplatz für die Erlebnisse eines Reporters, der über die zurückgelassenen Einwohner berichtet. Beide Comics beeinflussten vor allem das Szenario, während Batman aus den neuen Verfilmungen "Batman Begins" und "Dark Knight" auf den Charakter abfärbt: Cole ist ebenso ein Einzelkämpfer, wenn auch nicht so fanatisch wie Bruce Waynes maskiertes Alter Ego. Eine interessante Rolle spielt die TV-Serie "Heroes", die 2006 startete. Zu dem Zeitpunkt lief die Entwicklung von "inFamous" bereits, doch durch das Mattscheiben-Epos wurde Sucker Punch ermutigt: Dessen großer Publikumserfolg bewies, dass die Darstellung von Superhelden auch ohne bunte Outfits und mit etwas Realitätsanspruch ankommen kann.







PS3 Cole ist ein böser Junge: Agiert Ihr selbstsüchtig, rücksichtslos und rundum gemein, wandeln sich Eure Kräfte und erstrahlen in bedrohlichem Rot statt beruhigendem Blau. Ein solcher Wandel bleibt natürlich auch der Umgebung und Euren Vertrauten nicht verborgen.

trollieren. In einer Hinsicht bleibt "inFamous" übrigens realitätsnah: Übernatürlich hohe und weite Hüpfer beherrscht Cole nicht.

Wo der Blitz einschlägt

Weil in Empire City mehr Gefahren lauern als nur Schrammen durch Klettertouren, kommen Eure Elektrokräfte regelmäßig zum Einsatz. Als Blitze durch die Gegend schleudernder Berserker könnt Ihr aber nicht herumtoben. Um in den Angriffsmodus zu wechseln, haltet Ihr die L1-Taste. Dann rückt die Kamera näher an Euch heran wie etwa bei "Resident Evil 5", "inFamous" erlaubt jedoch weiterhin Ausweichbewegungen. Mit den anderen Schultertasten und Knöpfen aktiviert Ihr Attacken aus Eurem Arsenal, die für verschiedene Gelegenheiten nützlich sind. Einzelne Blitze erreichen fokussiert ihr Ziel und haben eine größere Reichweite als ein Rundumstromschlag. Druckwellen schleudern Gegner und Objekte durch die Gegend, während Elektroplasmabomben verzögert in die Luft gehen. Nicht fehlen darf eine einfache Deckungsfunktion per Knopfdruck, die Ihr nutzen solltet: Sucker Punch hat auf eine automatische Zielerfassung verzichtet, weshalb bedachtes Anvisieren aus sicherem Schutz oft das klügere Vorgehen ist. Im Lauf des Abenteuers gewinnt Ihr Erfahrungspunkte und schaltet weitere Fähigkeiten frei, die Euer Arsenal erweitern.

Was sich komplex anhört, geht schnell in Fleisch und Blut über, schon nach wenigen Minuten hatten wir Coles Elektrokräfte voll im Griff und schlugen uns wacker gegen größere Feindscharen. Aber Vorsicht: Ihr generiert die Elektrizität nicht selbst, sondern speichert sie nur. Wer laufend Blitze verschießt, entlädt sich deshalb und muss für Nachschub sorgen. Stellt Euch neben ein Objekt, das mit Strom versorgt wird, und absorbiert die Energie. Autobatterien geben einen kleinen Schub, Straßenlampen die volle Ladung – alles kein Problem, es sei denn, Ihr seid gerade mitten in einem Gefecht...

Gut und Böse

Schon die ersten Missionen machen klar, dass "inFamous" weitere intelligente Ideen beherbergt. Zu Beginn organisiert Ihr ein per Flugzeug abgeworfenes Hilfepaket, das sich an einem zerstörten Turm verhakt hat. Erst klettert Ihr über Streben nach oben, dann löst Ihr die Halterung durch einen Elektroschuss. Nun steht Euch ein 'Charaktermoment'

DER ENTWICKLER: SUCKER PUNCH



Knuffig und kompetent: Das "Sly Raccoon"-Trio gehört zu den besten PS2-Hüpfern.



Die Geschichte von Sucker Punch beginnt bei Microsoft: In Seattle werkelte ein Grüppchen fleißiger Entwickler in verschiedenen Software-Abteilungen des Windows-Giganten vor sich hin und kam zum Entschluss, das gemeinsame Hobby – Videospiele – zum Beruf zu machen. Diese Entscheidung reifte 1997, also einige Jahre bevor der Bill-Gates-Konzern mit der Xbox den Einstieg in die Konsolenwelt wagte. Deshalb blieb nur ein Weg: die Gründung eines eigenen Studios. Obwohl fast alle Beteiligten vorher nur an Anwendungssoftware gearbeitet hatten, wurde "Rocket: Robot on Wheels" (1999) ein gelungenes Debüt, das jedoch in der Flut der N64-Hüpfabenteuer unterging. Es erregte die Aufmerksamkeit von Sony, für deren Konsolen Sucker Punch seitdem exklusiv entwickelt: Von 2002 bis 2005 entstanden drei hochkarätige PS2-Jump'n'Runs rund um den diebischen Cartoon-Waschbär Sly Cooper, die zunehmend ambitionierter mit einer offenen Welt und Klettereinlagen experimentierten. Das Trio brachte es auf vier Millionen verkaufte Exemplare, obwohl die Sly-Abenteuer stets im Schatten der prominenten Stallkollegen "Ratchet & Clank" und "Jak and Daxter" standen. "inFamous" ist zugleich PS3-Debüt und die Abkehr von knallbunten, leicht bekömmlichen Hüpfereien.





"Rocket: Robot on Wheels" überzeugte auf dem N64 mit witzigen Physik-Spielereien.



PS3 Cole ist ein agiler Bursche: Selbst wenn Ihr gerade in einer Wand hängt, könnt Ihr Blitze abfeuern.



PS3 Schöne Aussichten: Das ruinierte Empire City steckt voller Gefahren und Klettergelegenheiten.

> "inFamous" mischt bekannte Zutaten geschickt mit neuen Ingredienzen.

bevor: Lasst Ihr die Bevölkerung am Fund teilhaben oder behaltet Ihr alles für Euch und vertreibt die Hungerleider mit gezielten Blitzen? Solche Entscheidungen beeinflussen Eure Gesinnung ebenso wie das Verhalten außerhalb von Missionen. Kommt Ihr etwa an einem Verletzten vorbei, könnt Ihr ihn wahlweise durch Defibrilator-artige Stromschocks retten (positiv) oder seine Körperenergie absorbieren (negativ). Wählt Ihr die böse Alternative, färbt sich Eure Stromladung bedrohlich rot und Euer Umgangston wird aggressiver, andere Menschen reagieren argwöhnischer. Ein weiteres Beispiel: Nach einiger Spielzeit berichtet Euch ein Freund, dass Ihr in einem von Gangs befreiten Stadtteil von den Einwohnern gefeiert werdet. Während der 'liebe' Cole bescheiden abwiegelt, erwidert der 'böse' darauf nur ein grimmiges 'Ist auch besser so!'

Weitere Aufträge betonen unterschiedliche Vorgehenweisen: So müsst Ihr einmal Peilsender finden, die auf Hausdächern angebracht sind. Euer 'sechster Sinn' gibt die grobe Richtung vor, eine gewagte Kletterpartie bringt Euch ans Ziel. Oder Ihr spürt eine vermisste Person auf, deren 'psychischen Schatten' Ihr vor Euch laufen seht – wer nicht schnell folgt, verliert ihn aus den Augen. Bei einem actionreichen Auftrag kämpft Ihr Euch an streng bewachten Barrieren vorbei: Geht dabei besonders behutsam vor und nutzt jede Deckungsmöglichkeit, um nicht ins Feuer von stationären Geschützen zu geraten.

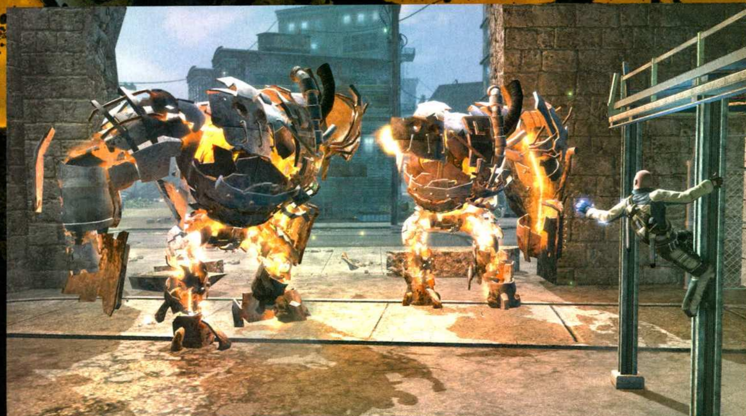
Alles paranormal?

Die letzte von uns gespielte Mission lässt erahnen, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht und übernatürliche Kräfte im Spiel sind: Beim Versuch, Brunnen mit einem giftigen Gebräu abzustellen, werdet Ihr selbst infiziert und erleidet Halluzinationen. Dabei spricht eine Frauenstimme mit Euch und will, dass Ihr auf ihre Seite wechselt...

Nach unserer erlebnisreichen Tour durch Empire City sind wir angetan: "inFamous" revolutioniert das Genre nicht, bringt aber eine angenehm frische Sichtweise mit und mischt bekannte Zutaten geschickt mit neuen Ingredienzen. Die agilen Klettereien und der Verzicht auf konventionelle Waffen heben das Abenteuer gelungen von der Konkurrenz ab, die interessante Story macht neugierig auf mehr. Wie überzeugt Sucker Punch von ihrem PS3-Debüt sind, zeigt ein weiteres Detail: "inFamous" verzichtet bewusst auf einen obligatorischen Mehrspieler-Modus. Wir sind ihrer Meinung – Coles Abenteuer hat als Solotitel mehr als genug Saft. *us*



PS3 Lektion Nr. 1 für Bösewichte: Haltet Euch nicht in der Nähe von Metallzäunen auf, wenn Ihr einen Helden angreift, der mit Stromkräften ausgestattet ist.



PS3 Diese imposanten Feinde machen klar: Bei "inFamous" sind auch übernatürliche Kräfte am Werk.

INFAMOUS

System	**PS3**
Entwickler	**Sucker Punch, USA**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Action**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS:
» vielversprechende Story
» elektrische Kräfte bringen Pepp ins Spiel
» Klettereien steuern sich sehr gut
» schicke grafische Umsetzung der Stadt
» interessantes Moral-System

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Gegner verhalten sich teilweise noch nicht so schlau

FAZIT » Sonys Sandbox-Beitrag mischt bewährte Genre-Standards mit reizvollen frischen Ideen: Als elektrischer Held durch die Stadt zu turnen, bringt Euch auf Touren.

"COLE IST EIN REALISTISCHER, MODERNER SUPERHELD"

Wer und was steckt hinter "inFamous"? Producer Brian Fleming und Game Director Nate Fox von Sucker Punch geben uns Auskunft.

M!: Wie würdet Ihr Euer Spiel jemandem beschreiben, der noch nie davon gehört hat?
Fox: "inFamous" zeigt, wie wir uns realistische, moderne Superhelden vorstellen – es spielt nicht in einer Fantasiewelt, sondern auf unserem Planeten. Was würde passieren, wenn du plötzlich Superkräfte hättest? Wie würden deine Freunde reagieren? Und was würde die Öffentlichkeit über dich denken? Diesen Fragen geht "inFamous" in einer offenen, belebten Welt nach.

Was unterscheidet "inFamous" von anderen Spielen des Sandbox-Genres?
Fox: Unser Held Cole hat Kräfte, die von Beginn an darauf ausgelegt waren, im Rahmen eines Videospiels eingesetzt zu werden. Er kann zum Beispiel Blitze aus seinen Händen feuern. Warum? Weil so etwas in Spielen einfach richtig toll funktioniert. Das Gleiche gilt für seine Fähigkeit, überall hochzuklettern und zwischen Gebäuden herumspringen zu können – es macht einfach Spaß! Das ist unsere Hauptstrategie: Wir bauen die Welt rund um seine Kräfte auf. Und der Schauplatz wird so gestaltet, dass man Unterhaltsames in ihm anstellen kann.

Wie hat sich die Arbeitsweise bei Sucker Punch verändert, seit Ihr mit "inFamous" begonnen habt?
Fleming: Das Spiel ist so viel größer, detaillierter und mit mehr Möglichkeiten vollgestopft als alles, was wir bisher versucht haben. Es ist fast schon verrückt, so etwas mit einem Team von 60 Mann anzugehen. Aber wir schätzen es, ein relativ kleiner Entwickler zu sein, weil uns das mehr Flexibilität erlaubt. Wir haben trotzdem viele neue, spezialisierte Teammitglieder für dieses Spiel verpflichtet: Grafiker für die Charakter-Details, Programmierer für das Beleuchtungssystem, zwei Jungs zur Gestaltung des Klettersystems in der ganzen Stadt.

Ende 2006 wurde Euer Standort Seattle von einem gewaltigen Regensturm heimgesucht. Hat Euch dieses Ereignis bei der Entwicklung beeinflusst?
Fleming: Das Unwetter legte einen Großteil des städtischen Stromnetzes lahm. Unsere Büros hatten noch Saft, aber viele Angestellte mussten daheim tagelang ohne Strom auskommen. Zu Beginn ist das wie ein Abenteuer: Du isst die Eiscreme aus dem Kühlschrank, bevor sie schmilzt, und genießt das Kerzenlicht. Aber dann erlebst du, wie die Polizei die einzige funktionierende Tankstelle besetzt und die Bürger davon fernhält. Straßenlampen und Ampel sind eine Woche außer Betrieb. Die meisten Einwohner haben keinen Stromgenerator und müssen eiskalte Nächte ertragen oder ihre Familie mit in die Arbeit bringen, um sie warm zu halten. Das ist alles passiert, als wir schon ein Jahr mit "inFamous" beschäftigt waren. Dort bauten wir eine fiktive Welt, die nicht nur ohne Strom dahindämmert, sondern in der auch die Gesetzeshüter fehlen und eine Bombe Schäden angerichtet hat. Unsere echten Erlebnisse während dieser Tage haben uns geholfen, das noch viel plastischer umzusetzen.

Warum besitzt Cole nur elektrische Kräfte? Hattet Ihr nie den Wunsch, auch andere Elemente wie Feuer und Wasser einzubauen?
Fleming: Für Cole wollten wir das nie, bei Feinden gab es zwischendurch solche Pläne – allerdings konnten wir uns nie richtig darauf festlegen, wie Wasser- oder Erdkräfte funktionieren sollten. Zu Beginn haben wir uns einfach hingesetzt und Prototypen für alle möglichen Fähigkeiten entworfen. Wir suchten Ideen, die das Gefühl von Macht wiedergaben, die Umgebung interessant beeinflussten und viele Möglichkeiten für den Spielablauf eröffneten. Bei Elektrizität ergaben sich schnell vielversprechende Testresultate, deshalb konzentrierten wir uns darauf. Wir haben schnell Beziehungen zwischen dem Helden und der Stadt gefunden, was die Planungen beschleunigte. Wir simulierten das Stromnetz der Metropole und entwickelten ein tolles Modell, wie Nachbarschaften beeinflusst und kontrolliert werden. Fähigkeiten wie als lebender Defibrilator verletzte Zivilisten wiederzubeleben, hatten immer mehr Sinn, so kam alles ins Rollen.

Stehen unter Strom: Nate Fox (links) und Brian Fleming von Sucker Punch.

Unsere Beschränkung auf 'nur Elektrizität' hat sich bei der Ideensuche als sehr hilfreich erwiesen. Das ist eigentlich genau das Gegenteil von dem, was man erwarten würde.

Wie schwer ist es, den Spieler mit so viel Kräften auszustatten, ohne die Herausforderung zunichte zu machen?
Fox: Wir wollen Zockern das Gefühl vermitteln, ein moderner Superheld zu sein. Dafür mussten wir natürlich mächtige Fähigkeiten anbieten. Damit es nicht zu leicht wird, entwarfen wir eine umfangreiche Palette an nicht weniger gefährlichen Feinden – schließlich brauchen echte Helden auch jemanden, gegen den sie kämpfen können.

Was wird es neben der Haupthandlung noch zu tun geben?
Fleming: Wir haben eine Art 'Verbrechens-Ökosystem' in Empire City eingebaut. Daraus werden sich jede Menge Möglichkeiten ergeben, mehr oder weniger heldenhaft zu agieren. Wollt ihr den Einwohnern helfen, die gerade von den Bösewichten zusammengepfercht werden? Oder sprengt ihr lieber gleich alle zusammen in die Luft? Unterstützt ihr die wenigen verbliebenen Polizisten beim Versuch, ihr Revier zurückzuerobern, um wieder etwas Ordnung aufzubauen? Ihr habt die Wahl!

Wenn Cole gut oder böse sein kann, wie definiert Ihr dann die Schurken?
Fox: Jeder, der Cole oder seinen Freunden schaden will, ist ein Feind. Es ist ganz einfach: Cole befindet sich auf einer Suche, die es ihm erlaubt, uneigennützig oder egoistisch zu sein, gut oder böse... und wer ihn von seinem Ziel abhalten will, kriegt eben einen Blitzschlag verpasst.

Wie staffiert Ihr die guten und bösen Entwicklungen aus? Bei "BioShock" fühlte es sich zum Beispiel so an, dass es lohnenswerter war, den positiven Weg zu beschreiten – wollt Ihr so etwas verhindern?
Fox: Wir planen diesen Aspekt weniger als direkten Einfluss auf die Handlung, sondern mehr im Sinne von kleinen Erlebnissen oder den Reaktionen anderer auf Cole. Wir wollen einen Eindruck vermitteln, wie es wäre, berühmt oder berüchtigt zu sein. Es ist keineswegs so, dass am Ende der Story entweder die Stadt in die Luft fliegt oder ein neues Paradies entsteht. Kleinere Unterschiede abhängig von eurem Ruf wird es schon geben, weltbewegende Schicksalsentscheidungen interessieren uns als Geschichtenerzähler aber nicht. Was wir mögen, sind Kleinigkeiten wie etwa Menschen auf der Straße, die von euch Fotos schießen oder sich zusammenrotten, um sich an euch zu rächen.



NACHRICHTEN

So viel verdienen die Spiele-Bosse

USA • In Zeiten von Wirtschaftskrise und Staatshilfen in Milliardenhöhe wird die Diskussion um überzogene Managergehälter erneut zum Politikum. Die Spielebranche hängt zwar nicht am Tropf des Steuerzahlers, dennoch wollen wir Euch unkommentiert das Jahressalär ausgewählter Geschäftsführer der Spieleindustrie vorstellen.

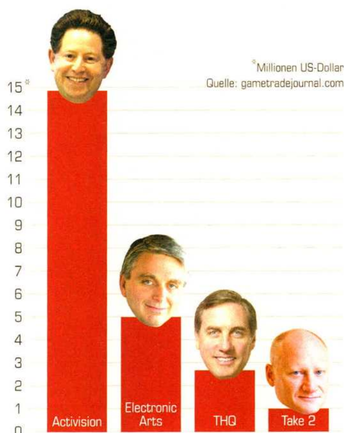
Bobby Kotick von Activision ist derzeit der bestbezahlte Manager der Branche: Neben 900.000 Dollar Grundgehalt strich er im letzten Jahr einen satten Bonus von 5 Mio. US-Dollar ein. Den Rest seiner 14,9 Mio. erzielt Kotick mit Bonuszahlungen und dem Halten von Aktien. Im Übrigen hat Activision im vergangenen Jahr 107 Mio. US-Dollar Verlust eingefahren.

Bei Electronic Arts' Geschäftsführer John Riccitiello hoben eine Aktienrendite von 3,6 Mio. Dollar und Bonuszahlungen von 620.000 Dollar das von EA gezahlte Grundgehalt von 750.000 Dollar spürbar an. Gleichzeitig verzeichnete der Konzern im dritten Quartal des laufenden Geschäftsjahres einen Verlust von 641 Millionen US-Dollar und baute zahlreiche Arbeitsplätze ab.

THQ-Manager Brian Farrell bestreitet den Löwenanteil seines Jahressalärs von 2,7 Mio. Dollar aus Prämienzahlungen, sein Grundgehalt liegt bei ca. 650.000 US-Dollar. Seine Firma musste im dritten Quartal des Geschäftsjahres 2008/09 einen Verlust von 192 Mio. US-Dollar hinnehmen.

Schließlich rangiert Take-2-Boss Ben Feder auf dem vierten Platz unserer kleinen Rangliste. Doch in Wahrheit verdient Feder deutlich mehr als 1 Million Dollar, jedoch nicht aus der Take-2-Kasse: Einen weiteren Gehaltsscheck erhält Feder von der Management-Firma Zelnick Media, welche vom Vorstandsvorsitzenden von Take 2 gegründet wurde. Take 2 selbst erreichte im vergangenen Geschäftsjahr vor allem dank der Veröffentlichung von "GTA IV" einen Gewinn von 97 Mio. Dollar.

Kopfgelder der Branche



Mehr Ausbildung im Spielesektor



BERLIN • Ab sofort können Studierende der Games Academy im Anschluss an ihre Ausbildung einen Bachelor-Abschluss an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (HBK) und der Fachhochschule Braunschweig/Wolfenbüttel machen. Neben neuartigen Ausbildungsangeboten an allen drei Hochschulen sind nun weitergehende Qualifikationen in entsprechenden Master-Studiengängen möglich. Prof. Eku Wand von der HBK sieht darin "eine sehr gute Möglichkeit, die Lücke zwischen universitärer Lehre sowie Forschung und der Spiele-Entwicklung zu schließen – so können für die Wirtschaft noch interessantere Talente bereitgestellt werden."

Auch an der Berliner Fachhochschule für Technik und Wirtschaft wurde ein neuer Studiengang geschaffen: 'Game Development & Creation' soll insbesondere für die Produktionsleitung und Produktentwicklung von Computerspielen qualifizieren. Im Mittelpunkt des viersemestrigen Master-Studiengangs stehen Konzeption, Gestaltung und Technologie von Computerspielen sowie Wirtschaft und Management.



Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Street Fighter IV: Turniere und Wettbewerbe

DEUTSCHLAND • Angefangen hat es auf der Games Convention 2008: An unserem Messestand veranstalteten wir Deutschlands erstes "Street Fighter IV"-Turnier und freuten uns über regen Zulauf. Die Idee fand Nachahmer, wie uns Tony Couchi, Veranstalter des Wettbewerbs 'Neutrons Cinemasters' im Interview verriet. Unter den 122 Teilnehmern im Kino Turmtheater in Schwäbisch Gmünd waren viele starke "Street Fighter IV"-Spieler vertreten, weshalb sich die M!-Prügelelite bereits nach der zweiten Runde geschlagen geben musste. Nun setzen die Profis des Hardedge-Forums nach: Reicht bis zum 24. April selbst gemachte "Street Fighter IV"-Tutorial- und Combo-Videos bei www.hardedge.org ein, die von einer Jury bewertet werden. Zu gewinnen gibt es eine von Produzent Yoshinori Ono signierte Limited Edition des Spiels, einen Mad Catz Fighting Stick in der Tournament Edition sowie viele weitere Goodies.



Die Sieger von links nach rechts: Kikinusuke, Prodigal Son und Demulant.

Kopfschüttelnd zum High Score

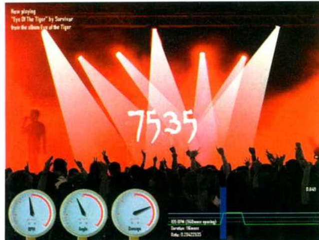
GRAZ • Die beiden Musikspiel-Giganten "Guitar Hero" und "Rock Band" simulieren mittlerweile fast alle Instrumente: Gitarre, Bass, Schlagzeug, Gesang – wo soll die Reise da noch hingehen? Gut, ein Keyboard fehlt. Gerüchteweise wird daran bereits gearbeitet. Und dann? Auf diese Frage geben Tiago Martins, Ricardo Nascimento und Andreas Zingerle ihre ganz persönliche Antwort: "Headbang Hero". Was hinter dem abgedrehten Namen steckt? Das erklärt Euch der Grazer Zingerle persönlich: Wir haben ihm auf die Perücke gefühlt.

M! Games: Wie ist die Idee zu "Headbang Hero" entstanden?

Andreas Zingerle: Wie viele gute Ideen... 2 Uhr nachts, während man eigentlich versucht, seinen verdienten Schlaf zu finden. Nach ein paar Stunden "Guitar Hero" dachte ich mir, dass es an der Zeit sei, "Guitar Hero" und der Heavy-Metal-Kultur Tribut zu zollen.

Wie funktioniert das Ganze?

"Headbang Hero" basiert auf einer Perücke als Game-Controller. In der Perücke ist ein Beschleunigungssensor integriert, der über Bluetooth die Bewegungskoordinaten an die "Headbang Hero"-Software sendet. Diese Daten werden mit einer Echtzeit-Beat-Analyse verglichen. Der Spieler bekommt Punkte, wenn er seinen Kopf zum Beat richtig bewegt. Stimmen Beat und Kopfschütteln nicht überein, gibt es Abzüge. Für eine eigene Choreographie erhält man Extrapunkte. Auch die Anzahl der Headbangs und der Winkel wird gemessen. So errechnet das System die 'Players Damage Rate'. Am Ende des Songs sieht der Spieler seinen High Score und die Damage-Rate-Diagramme, die die gemachten Headbangs anzeigen.



So geht's: korrekt bangen und Punkte kassieren.



Hobbyentwickler-Trio: Ricardo Nascimento, Tiago Martins und Andreas Zingerle (von links) werkeln an "Headbang Hero".

Wie wird die Perücke auf dem Kopf befestigt?

Die Perücke wird wie ein Fahrradhelm mit einem Kinnverschluss am Kopf befestigt. Das Schließen des Verschlusses zeigt dem System den Spielstart an.

Ist "Headbang Hero" als ernsthaftes Projekt gedacht? Auf den ersten Blick wirkt das Ganze wie eine lustige Hommage auf "Guitar Hero" & Co...

Wir sehen schon die Möglichkeit, das Spiel zu vermarkten, aber alles startete als Wochenendprojekt. Zurzeit arbeiten wir daran, "Headbang Hero" auf Messen, Festivals, Events und Ausstellungen zeigen zu können. Musiklabels oder Bands können damit ihre Neuerscheinungen präsentieren und promoten.

Sind die Macher von "Guitar Hero" oder "Rock Band" bereits auf Euch aufmerksam geworden? Was halten die von Eurem Projekt?

Bisher nicht. Wir bekamen humorvolle Kommentare, dass bei Activision oder Harmonix ein paar Mitarbeiter gefeuert werden, da sie nicht früher darauf kamen.

Wann und auf welchen Systemen können wir "Headbang Hero" spielen?

Bisher ist "Headbang Hero" ein Prototyp und nicht für den Massenmarkt geplant. Die Software basiert auf Java und läuft somit auf PC, Mac und Linux. Die Perücken sind alle in Handarbeit entstanden, bei jeder Version werden Verbesserungen gemacht. Um daraus eine Konsolenvariante zu basteln, brauchen wir Kooperationspartner. Außerdem arbeiten wir an einer mobilen Variante.



Sensoren in der Perücke registrieren Beschleunigungskräfte, die Software verarbeitet sie in Echtzeit.

Was ist die abgefahrenste Geschichte, die Euch während der Entwicklung passiert ist?

Der erste Prototyp wurde aus der Perücke "Gabriella" aus "High School Musical 2" gemacht. Wer den Film gesehen hat, erkennt die Ironie dahinter.

Letzte Frage: Black Sabbath oder Slipknot?

Klarer Fall: Slipknot. Craig Jones, ein Mitglied von Slipknot, bekam vom Headbangen ein Peitschenschlagsyndrom. Er sollte wohl täglich mit "Headbang Hero" üben!



Resümee der Olymptronica 2009

FRANKFURT • Neben Einzel- und Doppelturnieren in den Disziplinen "Mario Kart Wii", "Super Smash Bros. Brawl", "Wii Sports Tennis" und "Pro Evolution Soccer 2009" sorgte das Treffen der Videospielkulturen mit einem Dragon-Ball-Cosplay-Wettbewerb für Unterhaltung. Auch bei den übrigen Besuchern erfreuten sich "PES 2009", "Wii Sports" oder "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" großer Beliebtheit. Abseits von aktueller Software präsentierte der Retro Games e.V. Arcade-Automaten von "Tetris" über "Gauntlet" bis hin zu einer Vectrex-Version des Baller-Opas "Scramble". Die Musikspiel-Fans von vierpfeile.de bereiteten mit ihrer Sammlung von Tanzmatten-Games auf das abendliche Konzert der britischen Formation youlovehercozshesdead vor.

Parallel dazu versammelten sich Entwickler wie Deck 13 oder Crytek und standen brancheninteressierten Einsteigern Rede und Antwort. Die USK erläuterte hiesige Jugendschutzpraktiken, während Vertreter der Games Academy und des Qantm Institutes um Studenten buhlten. In einem Kinoraum wurden Machinima-Kurzfilme, Speedruns und eine Auswahl unserer anyMAN!AC-Clips vorgeführt. Michael und Philip vertraten die M! Games vor Ort und stellten sich den Fragen interessierter Standbesucher. Das familienfreundliche Konzept der Olymptronica überzeugt, doch wäre für das nächste Jahr mehr Beteiligung der Konsolenhersteller wünschenswert: Lediglich Nintendo war anwesend, obwohl sich Sonys Deutschland-Zentrale in unmittelbarer Nähe befindet – Spiele wie "Buzz!" stünden der Veranstaltung gut zu Gesicht.



Die Außenkamera befindet sich rechts an der oberen Kante auf der Rückseite des DSi-Deckels.

Schnappschüsse

Zwei eingebaute Kameras machen das DSi zur Digicam: Mit dem Objektiv auf der Außenseite knipst Ihr die Umgebung, die Kamera zwischen den Bildschirmen ermöglicht Selbstporträts. Die Bilder besitzen VGA-Auflösung (640 x 480 Pixel) und lassen sich mit elf Effekten wie Kaleidoskop und Spiegel bearbeiten. Mit dem eingebauten Fotoeditor bearbeitet Ihr die Bilder auch von Hand und baut Cliparts wie den Mario-Bart, Blumen und Herzchen ein. Demnächst wird Nintendo auch kreative Anwendungen, darunter ein Trickfilmstudio, verkaufen. Zudem steuert Ihr mit der Kamera bald auch Spiele: Grimassen, Kopfbewegungen und Gesten werden in Steuerkommandos umgesetzt – damit die benötigte Rechenzeit nicht am Spielgenuss knabbert, wurde der Prozessor des DSi etwa doppelt so schnell getaktet wie der seiner älteren Brüder. Wie das genau funktioniert und ob Kamera-Spiele Spaß bringen, erfahrt Ihr in der nächsten M!



Maskerade im Fotoeditor: Verpasst Euren Freunden Schweinenasen und Glubschaugen.

Nintendo DSi

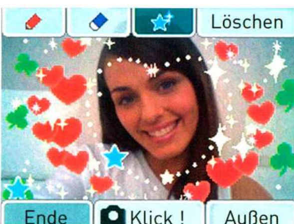
Das neue Handheld im Praxistest

DEUTSCHLAND • Am 6. April bringt Nintendo sein schlankes Handheld-Update DSi in den Handel, das im Vergleich zum Lite-Vorgänger nicht nur optisch aufgepeppt wurde. Der DSi verzichtet auf GBA-Unterstützung und bringt im Tausch einen Schwung Multimedia-Anwendungen mit – deren Daten lassen sich auf SD-Karten speichern, ein Slot dafür befindet sich an der rechten Seite. Zwei Kameras, ein eingebauter Internet-Browser und ein Online-Shop machen das Handheld kommunikativer, die vergrößerten Bildschirme sorgen für eine ansprechendere Präsentation der Inhalte. Mit dem neuen Soundmenü lässt sich das Handheld als Musikplayer nutzen: M! hat für Euch vorab ein Gerät ergattert und unter die Lupe genommen. *oe*



Technische Daten

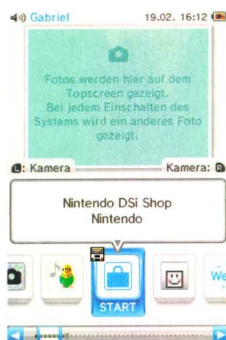
Preis	ca. 170 Euro
D-Termin	3. April
Integrierte Software	Browser, Fotoeditor, Soundeditor, Pictochat
Bildschirm	2 x 3,25 Zoll (85 mm Diagonale)
Auflösung	256 x 192 Pixel
Kamera	2 x 640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel)
Schnittstellen	DS-Module, SD-Karten-Slot
Akkulaufzeit	bis zu 14 Stunden (minimale Beleuchtung)
Größe (B x L x H)	137 x 75 x 19 mm
Gewicht	214 g
Gehäusefarbe	schwarz oder weiß



Auf dem jetzt größeren Touchscreen bearbeitet Ihr komfortabel Eure Bilder.

Bessere Optik und Akustik

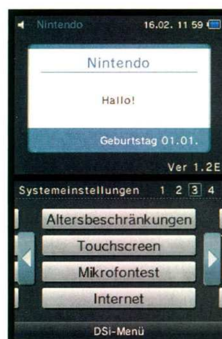
Sowohl die beiden Bildschirme als auch die Lautsprecher des DSi wurden im Vergleich zum DS Lite verbessert: Mit 3,25 Zoll (8,5 cm) sind die Displays dezent größer als beim Vorgänger und bieten bei voller Beleuchtung zudem knalligere Farben – haltet Ihr beide Geräteversionen nebeneinander, ist der Fortschritt deutlich sichtbar. Akustisch bringt der DSi Musik und Geräusche deutlicher und lauter zur Geltung, so klingen z.B. die Schritte des "Pokémon Ranger" weniger kratzig – zudem scheinen Euch die Fanfaren direkt anzuspringen!



Optimierte Benutzerführung

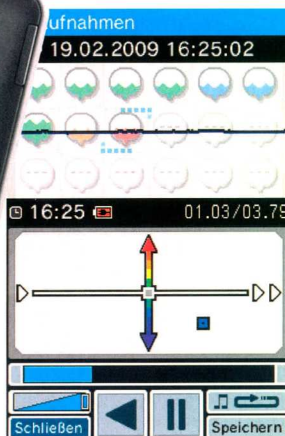
Die neue Benutzeroberfläche des DSi ist sehr übersichtlich: Im Startbildschirm lenkt Ihr mit dem Stylus einen Anwendungsbalken, der Spielmodul, eingebaute Tools und auf dem internen Flash-Speicher installierte Software (Spiele und Anwendungen) startet. Diese erhaltet Ihr im eingebauten Online-Shop, der per WiFi angesurft wird: Ihr bezahlt mit sogenannten Nintendo-Punkten, die Ihr im Handel auf Karten kauft und dann per Code wahlweise im Wii- oder DSi-Shop einlöst. Auch das neue Optionsmenü orientiert sich am Balkenaufbau seines Wii-Bruders – anstatt kryptische Kreuzmenüs und Icons zu verwenden. Zudem ist erstmals ein Tutorial eingebaut, das dem frisch gebackenen Besitzer alle Funktionen des Handhelds anschaulich erklärt.

Einkaufsbummel per WiFi: Der DSi Shop ist in die Firmware des Handhelds integriert.



Das neue Konfigurationsmenü bringt alle Einstellungen übersichtlich auf den Bildschirm.





Musikspieler und Rekorder

Mit dem Soundeditor spielt der DSi Musik im AAC-Format (Advanced Audio Codec, Bitrate 16-320 kbps), welches z.B. in iTunes und iPod zur Anwendung kommt: Kompatible Dateien besitzen die Endung M3A, MP4 oder 3GP. Dank SD-Karten-Slot benutzt Ihr den DSi wie einen gewöhnlichen MP3-Player, organisiert Musikordner und schaltet diverse Effekte wie Hall zu. Das Mikro ermöglicht Aufnahmen, die sich ebenfalls bearbeiten und verzerren lassen. Originellerweise dürft Ihr alle Dateien auch rückwärts abspielen. Praktisch: Über den Kopfhörerausgang spielt der Audioplayer auch nach dem Zusammenklappen.

Der Audioplayer wiederholt einzelne Stücke oder den kompletten Ordner, spielt Dateien auf Wunsch rückwärts und fügt Effekte hinzu.



SD-Speicherkarten verschwinden im Schacht an der rechten Seite.

Speicherkarte

Der SD-Karten-Slot versorgt das Handheld mit günstigem Speicher: Eine Karte mit 8 Gigabyte kostet schlappe 20 Euro. Damit lassen sich nicht nur jede Menge Musik und Diashows aufs Handheld bringen, sondern auch entsprechende Dateien zwischen Klappkonsole und Wii bzw. PC austauschen – bearbeitet Eure DSi-Schnappschüsse im Wii-Fotokanal oder verschickt sie per E-Mail. PC-Software zum Erstellen von AAC-Dateien liegt dem DSi nicht bei – mehr zu diesem Thema im Technik-Teil der kommenden M!-Ausgabe.



Günstig und mit vielen Geräten kompatibel: Ihr füttert den DSi mit handelsüblichen SD-Speicherkarten.

Jackos Spielhalle unter dem Hammer

BEVERLY HILLS • Michael Jackson plagen Geldsorgen, jetzt will der King of Pop seine private Spielhalle zu Geld machen. Das Auktionshaus Julien's Auction versteigert am 24. April die "Collection of Amusements, Arcade Games & Entertainment". In dem 242 Seiten starken Auktionskatalog (online abrufbar unter www.juliensauctions.com/auctions/2009/michael-jackson/) finden sich neben dutzenden Arcade-Automaten und Demostationen fast aller Konsolen auch Flipper, Filmfiguren und Luxuslimousinen. Einige kuriose Einzelstücke (z.B. die original Fingerklingen aus "Edward mit den Scherenhänden") runden den sehenswerten Katalog ab.

Gedächtnis der digitalen Spielkultur

EUROPA • Videospiele wurden zwar vor einiger Zeit zum Kulturgut erklärt, ernsthafte Folgen ergaben sich daraus aber bisher nicht. Das ändert sich jetzt – mithilfe der Nationalbibliotheken Deutschlands, Frankreichs und der Niederlande. Deren ambitioniertes Projekt "KEEP" (Keeping Emulation Environments Portable) wird von der EU mit 3,15 Millionen Euro über drei Jahre gefördert. Ziel ist die Erstellung einer universellen Emulationsplattform, um Datensicherheit für obsolete Massenspeicher zu gewähren und gleichzeitig mit einem Videospielarchiv ein Stück digitaler Kulturgeschichte zu bewahren. Dazu leistet auch das Berliner Computerspielmuseum als Partner einen wichtigen Beitrag. "Es ist uns gelungen, Computer- und Videospiele auf Augenhöhe mit traditionellen Medien und Kulturgütern im Rahmen großer Forschungsvorhaben zu verhandeln", erklärt dessen Direktor Andreas Lange. KEEP werde in puncto Erhaltung und Verfügbarkeit digitaler, interaktiver Kultur ein Meilenstein sein.



Soundtrack-Corner

Halo Wars (Stephen Rippy)



Die über 50 Minuten lange Inszenierung des Taktikspektakels entpuppt sich als feine Verschmelzung von symphonischen, elektronischen und New-Age-Elementen; stimmungsvolle Chöre und Industrial Beats wechseln sich munter ab. Dem Soundtrack zur Seite steht die Bonus-DVD – darauf finden sich drei Videos sowie neun Bonustracks; zusätzlich bieten die mit 5.1-Sound abgemischten Stücke der CD eine spannende räumliche Erfahrung der "Halo Wars"-Akustik. Des Weiteren erhaltet Ihr einen interessanten Einblick in die Aufnahmesessions des Eröffnungstracks – wer erfahren möchte, wie die auf drei Städte verteilten Aufnahmetermine zum fulminanten Titel "Spirit of Fire" fusionieren, schaut sich die DVD an.

Persona 4



Dem deutschen "Persona 4" liegt eine Soundtrack-CD bei: Die 24 recht poppigen Tracks von Atsushi Kitajoh, Ryota Kozuka und Shihoko Hirata gehen gut ins Ohr und heben sich angenehm von üblichen Fantasy-Themen ab. In Japan gibt es gar ein umfangreicheres Doppelalbum mit über 50 Stücken (siehe Bild).

NEWS-TICKER »

+++ Film zum Filmnachfolger: Der Actionreißer "Stranglehold", welcher auf dem John-Woo-Streifen "Hard Boiled" aufbaut, wird verfilmt – ob Inspektor Tequila erneut von Chow Yun-Fat gespielt wird, ist nicht bekannt. +++ Spiel weg: Ubisofts Überlebensabenteuer "I am Alive" wird nicht mehr bei Darkworks entwickelt, jetzt schraubt Ubisoft Shanghai am Code. +++ Gastprofessor: PlayStation-Papa Ken Kutaragi

Gesellschaftliche Relevanz von Spielen

GAME PLACES

FRANKFURT • Wenn jemand das Phänomen der Videospiele als 'Megatrend' verkaufen möchte, dann fragt man sich zu Recht, ob dieser jemand die letzten 30 Jahre verschlafen hat. "Schau' dich doch mal um", möchte man ihm zurufen. Wenn dieser jemand jedoch Patrick Mijnals (Bild rechts) heißt, vom Zukunftsinstitut kommt und erklärt, was der Beriff 'Megatrend' in der Zukunftsforschung bedeutet, spitzt der Zuhörer augenblicklich die Ohren: Megatrends halten für mindestens 30 Jahre an, ziehen globale Auswirkungen nach sich und verändern spürbar alle Lebensbereiche.

So geschehen bei der Game-Places-Veranstaltung in Frankfurt, die am 25. Februar zum Thema "Gesellschaftliche Relevanz von Spielen" stattfand. Videospielen als gesamtgesellschaftlicher Megatrend gehe laut Mijnals einher mit anderen Megatrends wie die Angleichung der Geschlechter oder die Individualisierung. Als konkrete Trends für die zukünftige Entwicklung der Spielkultur wurden die Stichworte 'Corporate Gaming' (die Fortbildung in Betrieb durch maßgeschneiderte Unterhaltungssoftware), 'Silver Gaming' (die Zielgruppe 50+) und 'Augmented Reality' (die Anreicherung realer Bilder durch eingerechnete Daten) genannt und jeweils mit aktuellen Beispielen untermauert. Eine kleine Galerie revolutionärer Interfaces rundete die Präsentation ab, wobei die Kontaktlinse als Monitor-Ersatz wohl eine bloße Vision bleiben dürfte; ebenso ein auf Ultraschall basierendes, haptisches Interface, bei dem der User in der Luft Widerstand fühlt und somit der Illusion erliegt, einen Gegenstand zu greifen.

Vorsicht: Hype

Nach diesem Vortrag zur Zukunft der Spiele schickte sich Professor Eku Wand von der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig an, die vom Zukunftsforscher gebauten Luftschlösser wieder einzureißen: Am Ende seien immer noch die Inhalte entscheidend, lautete der Tenor. Spiele seien erst letztes Jahr offiziell als Kulturgut anerkannt worden – dementsprechend jung und von Hype geprägt sei die Diskussion, z.B. die Überhöhung der Potenziale besonders des 'Serious Gaming' sei vergleichbar mit dem Hype von Multimedia Anfang bis Mitte der 90er-Jahre. Ein Punkt leuchtet sehr wohl ein: Solange es keine guten und massentauglichen Spielkonzepte für die oben erwähnte, greifbare Luft gibt, wird ein solches Gerät Zukunftsmusik bleiben.

Bei der anschließenden Diskussionsrunde wurde der Deutsche Computerspielpreis als grundsätzlich positiv diskutiert und der Entwicklungsstandort Deutschland kritisch beäugt. Anstatt sich ein weiteres Mal über Themen wie Jugendschutz zu ereifern, schloss die aufschlussreiche Veranstaltung mit der trefflichen Feststellung, dass Deutschland im Bereich der Spiele immer noch ein "totales Importland" sei: Durch den mangelnden Willen wie auch die fehlende Förderung seitens des Staates werde großes Potenzial verschenkt, diesem neuen Leitkulturgut einen eigenen, der deutschen kulturellen Identität entsprechenden Stempel aufzudrücken.



Der englische Gesundheitsminister warnt



LONDON • Die englische Gesundheitsbehörde schaltet derzeit ganzseitige Anzeigen mit dem Foto eines lethargisch dahindämmernden Sofakindes: Bubikopf, rotes Sweatshirt und DualShock-Joypad in der Hand! Noch vor der landesweiten Verbreitung lief die von Zusammenbrüchen und Entlassungen gebeutelte englische Spieleindustrie Sturm gegen die Kernaussage der Gesundheits-Kampagne: Wer viel spielt, stirbt früher! Codemasters, Atari, Sega und Konami protestierten, Sony erwägt juristische Schritte wegen der unerlaubten Verwendung des PlayStation-Controllers.

Die ganze Geschichte wird vom englischen Handelsmedium MCV genüsslich und in täglichen Episoden ausgebreitet und zur Schlacht der Industrie gegen hartnäckige Vorurteile aufgebauscht. Am zweiten März-Dienstag zeigten sich die Macher und Auftrageber hinter der "Change 4 Life"-Kampagne überrascht: Die Anzeige behaupte "doch gar nicht, dass Kinder keine Computer Games spielen sollten!"

Die Gesundheitsbehörde prognostiziert für das Jahr 2050 Übergewichtigkeit bei 90% aller Briten, die heute als Kinder heranwachsen. Warum das Kind auf dem Sofa nicht mit Chips, Pizza oder Cola, sondern nur mit einem Sony-Pad ausgestattet wurde, verriet die Behörde nicht.

Zitat des Monats



"Ich war bis zuletzt gegen den Hardware-Ausstieg von Sega. Manchmal denke ich, wir hätten einfach weitermachen und das Risiko eingehen sollen."

Yuji Naka
("Sonic", "Phantasy Star")

TERMINKALENDER APRIL BIS JUNI

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
01.-03.04.	Munich Gaming	München	Veranstaltung zum Thema Gaming und Edutainment	www.munich-gaming.com
10.-13.04.	Breakpoint 2009	Bingen	Demoszene-Treffen	breakpoint.untergrund.net
21.- 23.04.	Quo Vadis	Berlin	Deutsche Gamestage 2009	www.die-entwicklerkonferenz.de
09.05	4. Retro-Börse	Bocheum	Sammlerbörse für klassische Videospiele (11 bis 16 Uhr)	www.retroboerse.de
02.-04.06.	E3	Los Angeles	Videospiel-Messe	www.e3expo.com

wird an der Tokioter Ritsumeikan Universität künftig Vorlesungen über wirtschaftswissenschaftliche Themen halten. +++ Kein Boll-Werk: Hip-Hop-Star und Gelegenheitsmime 50 Cent will die Gangsterserie "Saints Row" auf die Leinwand bringen. +++ LOTR: Nach Ablauf von EAs "Herr der Ringe"-Lizenz liegen die Videospielrechte wieder bei Warner. +++ Gerüchteküche: Traveller's Tales arbeiten an "Lego Harry Potter" und "Lego Indiana Jones 2", Sony will laut Dave Perry bei der PSP 2 auf das UMD-Laufwerk verzichten. +++

Risen

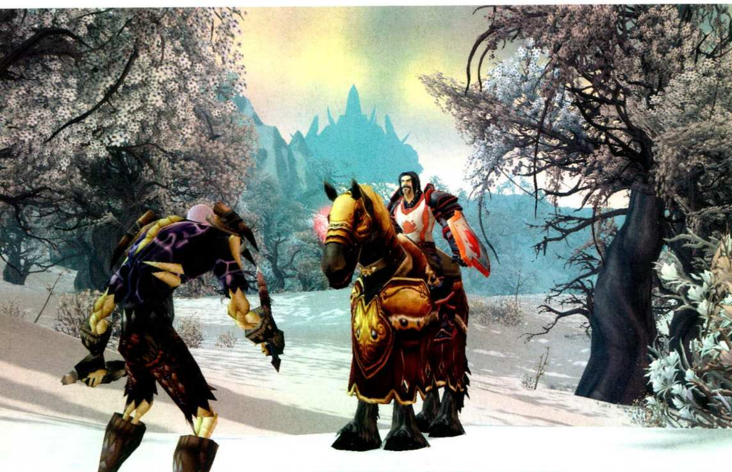
System: 360
Hersteller: Deep Silver
Termin: 2009

Endlich können wir Euch das erste Xbox-360-Bild des Rollenspiel-Schwergewichts präsentieren. Entwickelt wird die Einzelspieler-Erfahrung vom deutschen Studio Piranha Bytes, welches durch die PC-Titel der "Gothic"-Reihe bekannt wurde. Ihr landet als Schiffbrüchiger auf einer mittelalterlich anmutenden Insel – neben der aggressiven Fauna macht Euch vor allem ein aktiver Vulkan zu schaffen.

Split/Second

System: PS3 / 360
Hersteller: Disney
Termin: 2010

Im letzten Jahr verblüfften die Black Rock Studios (ehemals Climax) die Spielwelt – die Offroad-Schlacht "Pure" kam aus dem Nichts und begeisterte Spieler wie Kritiker. Mit "Split/Second" legen die Engländer nach: Ihr rast mit fiktiven Supersportwagen durch eine Stadt, die extra für eine TV-Show aus dem Boden gestampft wurde. Der Clou sind installierte Fallen, die jeder Raser auslösen kann – lasst Häuser explodieren, Brücken einstürzen oder Wassermassen auf den Asphalt klatschen.



World of Warcraft: Loof of Piral

System: Wii
Hersteller: Blizzard
Termin: 2010

Kurz vor Druckschluss erreichten uns erste Bilder und Infos zur ersehnten Konsolenumsetzung des PC-Megahits "World of Warcraft". Für einen Artikel blieb keine Zeit, deshalb hier die Fakten in Kürze: Blizzard arbeitet seit zwei Jahren an der Wii-Version – derzeit wird die Pointer-Steuerung per Remote optimiert, eine Tastatur-Unterstützung für die zahlreichen Shortcuts ist noch in der Schwebe. Der Untertitel "Loof of Piral" leitet sich aus dem Kontinent ab, den Wii-Spieler exklusiv bereisen – die PC-Add-ons "Burning Crusade" und "Wrath of the Lich King" sollen ebenfalls enthalten sein. Das Bezahlsystem für Online-Abenteuer will Blizzard ähnlich regeln wie Capcom es in Japan mit "Monster Hunter" vormacht (siehe S. 98).

SuperCar Challenge

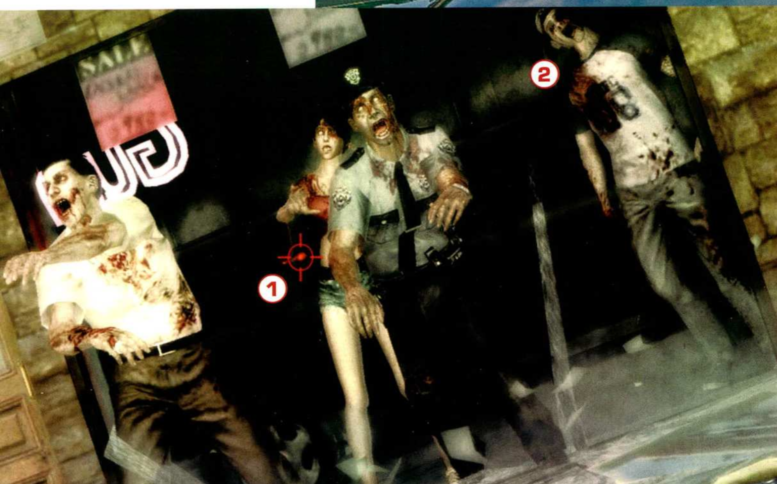
System: PS3
Hersteller: System 3
Termin: Mai

1. Die Macher von "Ferrari Challenge" legen nach: Diesmal fahren auch Lamborghini, Aston Martin, Koenigsegg und Maserati mit.

2. Eure Rennkarriere absolviert Ihr auf über 20 Rennstrecken nebst einem Stadtkurs.

3. Bei den ersten Proberunden imponierte uns das realistische Fahrverhalten und die aggressive Gegner-KI. Einsteiger freuen sich über Tutorials und zuschaltbare Fahrhilfen, nach deren Aktivierung Euch sogar das Bremsen abgenommen wird.





Resident Evil: The Darkside Chronicles

System: Wii
Hersteller: Capcom
Termin: 2009

1. Wie schon der indizierte Wii-Erstling wird "The Darkside Chronicles" ein Lightgun-Shooter. Langjährige Profi-Spielredakteure erkennen das an dem roten Fadenkreuz...

2. Schauplatz des Zombieshooters ist das legendäre Raccoon City, mit von der Partie sind Claire Redfield und Leon S. Kennedy. Wir erwarten die Schließung von Storylücken, hoffen auf einen weniger trägen Spielablauf und glauben nicht an eine Veröffentlichung im jugendgeschützten Deutschland.

HAUSMUSIK 2.0 TEIL 1

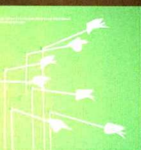
Seit Erfindung des Tonträgers ist die klassische Haus- und Kammermusik auf dem Rückzug. M! zeigt im großen Musikspiel-Special: Sie hat nur ihre Form geändert.

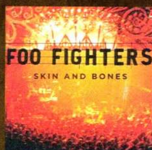


Den Altrockern Aerosmith geht es gut – mehr als 150 Millionen Plattenverkäufe verbuchten sie bislang. Doch der Rekordumsatz von "Guitar Hero: Aerosmith" dürfte selbst die erfolgsverwöhnten US-Musiker überrascht haben: Der im Juni 2008 erschienene Titel erzielte bislang mehr Umsatz als jedes Aerosmith-Album und veranschaulicht eindrucksvoll den Siegeszug der Musikspiele.

Das Phänomen

Angefangen hat das Musikfieber 1997 mit Konamis "Beatmania". Das Spiel war in Japan so erfolgreich, dass Konami gleich ein ganzes Genre danach benannte: Unter dem Label Bemani erscheinen seitdem zahlreiche Musikspiele, deren Gemeinsamkeit ungewöhnliche Controller sind. Der Funken zündete aber nicht in Übersee – in Nordamerika und Europa gelten die Bemani-Spiele nach wie vor als Exoten. Der US-Entwickler Harmonix erkannte früh das schlummernde Potenzial musikbasierter Videospiele. Beeinflusst von "Beatmania" und "PaRappa the Rapper" werkelte Harmonix an seinem ersten Musikspiel "Frequency", das 2001 für die PlayStation 2 erschien, zwei Jahre später folgte der Nachfolger "Amplitude". Aber keinem der Titel war großer Erfolg beschert. Und doch hielt Harmonix an Musikspielen fest, denn "wir haben immer daran geglaubt, dass Musikspiele auch in den USA und Europa erfolgreich sein können, da die Begeisterung für Musik ein weltweites Phänomen ist", erklärt Greg LoPiccolo, Vize-Präsident der Produktentwicklung von Harmonix. Der große Wurf gelang mit der Abkehr von abstrakten Konzepten früherer Spiele hin zu massenkompatibler Musik – Rock statt J-Pop heißt das Erfolgsrezept. Die "Guitar Hero"-Spiele schlugen nach Marktstart ein wie eine Bombe und bescherten Publisher Activision allein für die dritte Variante namens "Legends of Rock" mehr als eine Milliarde Dollar Umsatz. Aus der Idee eines musikbasierten Reak-

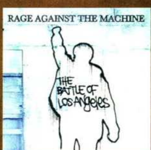






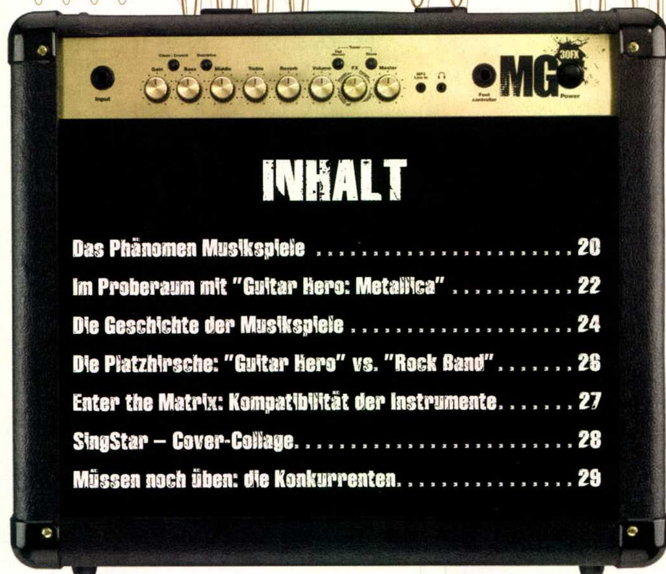












INHALT

tionsspielchens mit Instrumenten-Controllern ist ein popkulturelles Phänomen geworden.

Allianz mit der Musikindustrie

Musikspiele lassen sich den Rhythmusspielen zuordnen, bei denen der Spieler zum Rhythmus der vorgespielten Musik im richtigen Moment eine bestimmte Eingabe macht. Die erfolgt entweder auf einem gewöhnlichen Controller via Tastendruck oder wie bei den "Guitar Hero"- und "Rock Band"-Vertretern auf Plastik-Instrumenten – auch das Singen in ein Karaoke-Mikrofon zählt als solche Eingabe. Überhaupt: So richtig populär wurde das Musizieren an der Konsole erst durch Karaoke – nämlich mit dem 2004 erschienenen Mitsingspiel "SingStar". Mittlerweile tummeln sich rund 30 Teile davon in den Verkaufsregalen. Allen gemein sind Lizenztracks samt Musikvideos. Der durchschlagende Erfolg von "Guitar Hero III: Legends of Rock" ist denn auch insbesondere darin begründet, dass erstmals keine Cover-Songs nachgespielt wurden, sondern nur Originale.

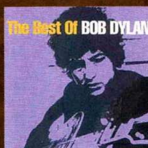
Während Hollywood und die Spielebranche seit Jahren voneinander profitieren, standen die Musikkonzerne der Kombination Musik und Spiel zunächst skeptisch gegenüber. Seit aber die Einnahmen durch Tonträgerverkäufe kontinuierlich schrumpfen und im Gegenzug der Markt für Videospiele rasant wächst (allein die Deutschen gaben im letzten Jahr mit 700 Millionen Euro soviel wie nie für Games aus), sind Musikspiele das liebste Kind der Plattenindustrie – denn sie verdient kräftig an den Lizenzgebühren. Und die Erfolgsmeldungen bleiben nicht aus: Die Verkäufe des DragonForce-Albums "Inhuman Rampage" stiegen beispielsweise um 126 Prozent, weil darauf der Song "Through the Fire and Flames" zu finden war – ein Bonustrack aus "Guitar Hero III", der in E-Sport-Kreisen das Ansehen des ultimativen Duell-Lieds genießt. Der weltweit größte Musikkonzern, Universal Music, spricht gar davon, dass ein Song sich um 200-300 Prozent besser verkaufe, wenn er zuvor in "Guitar Hero" eingebunden war. Die Reputation der Musikspiele ist mittlerweile so gut, dass sich demnächst die Metalhelden Metallica in einem eigenständigen "Guitar Hero"-Ableger die Ehre geben (ab Seite 22); im September folgen die Beatles mit einer eigenständigen "Rock Band"-Auskopplung. *pu*

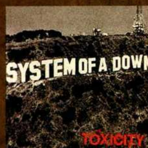
VORSCHAU 2. TEIL
Im zweiten Teil unseres großen Musikspiele-Specials präsentieren wir eine große Marktübersicht, geben Aufschluss über Exoten sowie Skurriles und reden über Zukunftsmusik.

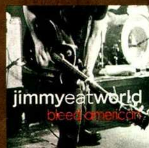














GUITAR HERO: METALLICA



Die erfolgreichste Heavy-Metal-Band des Planeten bekommt ihr eigenes Musikspiel.

100 Millionen verkaufte Alben, 9 Grammy Awards, die Aufnahme in die Rock and Roll Hall of Fame, eine Plakette auf dem Walk of Fame in San Francisco – die US-Band Metallica hat alles erreicht. Alles? Nicht ganz! Ihre ebenso erfolgreichen Kollegen Aerosmith aus der Hard-Rock-Ecke sind ihnen einen Schritt voraus: Denn die rocken virtuell in der eigenen "Guitar Hero"-Episode.

Ab Mai (in den USA bereits ab 29. März) herrscht allerdings wieder Gleichstand. Dann erscheint mit "Guitar Hero: Metallica" das zweite "Guitar Hero"-Spiel, das eine Band in den Fokus rückt.

The Four Horsemen

Im Gegensatz zur "Aerosmith"-Episode dreht sich der Story-Modus nicht um das Nacherzählen des Aufstiegs in den Rock-Olymp. Vielmehr startet Ihr als Vorband Eurer vier Metal-Helden und spielt Euch den Hintern ab, bis Ihr schließlich selbst James Hetfield, Lars Ulrich & Co. mimt. Das Weiterkommen in der Karriere hängt diesmal von der Zahl der Sterne ab, die Ihr nach einem Auftritt als Bewertung kassiert. Das heißt: Scheitert Ihr zu einem späteren Zeitpunkt an einem Song, bedeutet das nicht mehr zwangsläufig das Aus. Geht einfach zurück und spielt ein früheres Lied auf eine höhere Sternenzahl hin, um mit mehr Gesamtzählern den nächsten Abschnitt zu öffnen.

"Guitar Hero: Metallica" unterstützt alle Neuerungen, welche mit "Guitar Hero: World Tour" letztes Jahr Einzug hielten. Die Gitarrenspuren warten mit Tapping-Sequenzen auf, die Ihr mit der berührungsempfindlichen Slide-Bar der "World Tour"-Klampfe spielt; am oberen Bildschirmrand visualisiert eine Linie die Tonhöhe für den Sänger. Schlagzeug-Profis freuen sich über die hinzugekommene 'Profi +'-Schwierigkeitsstufe: Via Adapter integriert Ihr ein zweites Fußpedal, um die Double-bass-Attacken von Drummer Lars Ulrich originalgetreu nachzuspielen – viel Spaß beim Üben! Wer bei all der Metal-Inspiration selbst kreativ tätig werden will, zieht sich schließlich ins bekannte Aufnahmestudio zurück und bastelt eigene Lieder.

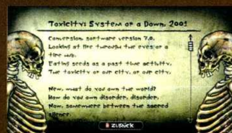
Nothing Else Matters

Was am Ende zählt, sind aber weder Karriere-Modus noch Optionsvielfalt, sondern die Qualität der Lieder. Die Songliste umfasst Titel aus allen Schaffensphasen der Band: von den Thrash-Anfängen ("Seek And Destroy") über den Mainstream-Durchbruch ("Enter Sandman") hin zur Blues-inspirierten Experimentalzeit ("King Nothing"); vom Orchester-Metal-Projekt ("No Leaf Clover") über die rohe Selbstfindung mit dem Album St. Anger ("Frantic") bis hin zur neuzeitlichen Rückbesinnung auf die Thrash-Wurzeln ("All Nightmare Long"). Auch wenn der ein oder andere 'Best of'-Knaller fehlt – die Zusammenstellung gefällt uns hervorragend.

Vor allem das Gros der Songs mit mittlerer und schneller Gangart fetzt: Hart geschlagene Power Chords wechseln sich mit spritzigen

KNOW 'EM ALL!

Im Vergleich zu bisherigen "Guitar Hero"-Episoden strotzt "Metallica" vor Bonus-Inhalten. Habt Ihr zum Beispiel in der Karriere einen Song gemeistert, dürft Ihr ihn unter dem Menüpunkt 'Metallifacts' ohne Stress genießen: In Spielgrafik performt die Band das Lied, während Euch Einblendungen Hintergründe zu den Texten, dem Songwriting-Prozess oder anderen spannenden Themen vermitteln. Außerdem schaltet Ihr mehrere Dokus frei, die sich der Entwicklung des Spiels widmen: die Metallica-Mitglieder in hautengen Motion-Capture-Anzügen – wir konnten uns ein Grinsen nicht verkneifen! Bootleg-Videos, Songtexte und viele weitere Goodies runden das Paket ab und geben "Guitar Hero: Metallica" fast schon den Charakter eines Multimedia-Lexikons. Schließlich lässt sich via Cheat-Code der 'Drum Over'-Modus aktivieren, in dem Ihr Euren eigenen Beat zum Song spielt, ohne einer Vorgabe folgen zu müssen. Davon wollen wir in künftigen "Guitar Hero"-Teilen mehr sehen!


In den Extras zu finden: Song-Texte...


...und Dokus zur Entstehung des...


...Spiels – hier das Motion Capturing.





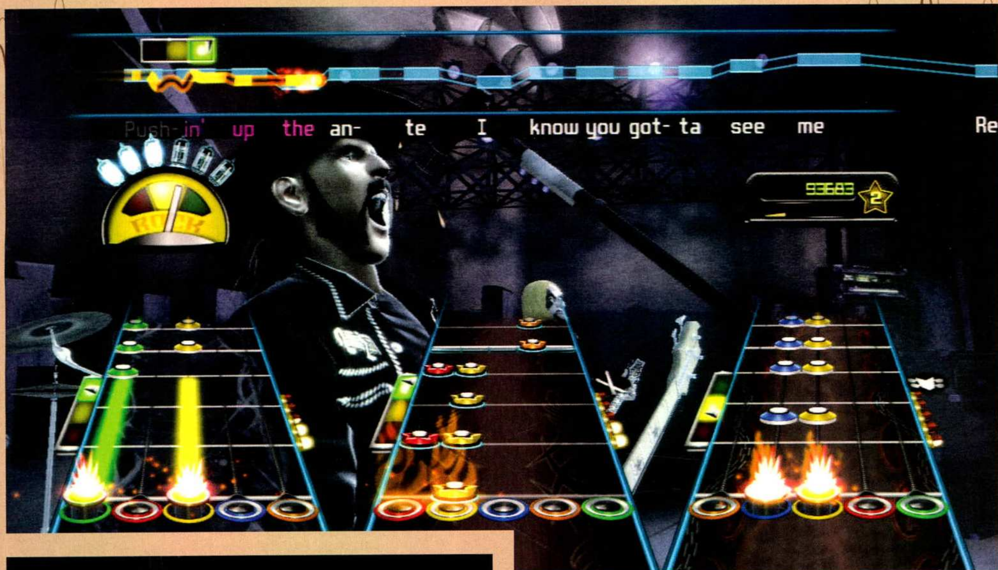












360 Lemmy Kilmister von Motörhead ist als Spielfigur dabei.



360 Auf der 'Profi +'-Schwierigkeitsstufe retten Euch als Drummer nur trainierte Beine – und das optional anstöpselbare zweite Fußpedal.

Single-Note-Linien ab, Kirk Hammets Soli schneiden sich kreischend durch James Hetfields Rhythmus-Sound, während Lars Ulrichs Doublebass-Gewitter aus den Boxen donnert – die Musik ist wie geschaffen für die nächste Metal-Party mit Plastikinstrumenten! Wer etwas gemäßigtere Rock- und Alternative-Tracks bevorzugt, wird mit "Guitar Hero: Metallica" nicht glücklich: Denn hier gibt es kompromisslos auf die Zwölf, selbst bei den meisten Liedern der anderen Bands. Ruhigere Titel wie "Nothing Else Matters" oder "The Unforgiven" lassen sich an einer Hand abzählen.

> Die Musik ist wie geschaffen für die Metal-Party mit Plastikinstrumenten.

Nach Stunden exzessiven Getrommels und Geklampfes sind wir uns sicher: "Guitar Hero: Metallica" ist die Krönung des Musikspiel-Genres – sofern Ihr nur eine Spur Metal in Eurem Blut habt! *os*

GEWINNT 2 KONZERT-TICKETS!

Am 11. Mai brennt in Frankfurt am Main die Hütte. Metallica spielen in der Festhalle – und Ihr könnt dabei sein!
In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir für diese Veranstaltung 2 Konzertkarten. Wer in den Lostopf wandern möchte, beantwortet folgende Frage:

Wie hieß der erste Lead-Gitarrist von Metallica?
a) Dave Mustaine
b) Kirk Hammet
c) Lars Umlaut



Schreibt die korrekte Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse: Cybermedia Verlag, Stichwort: Metallica, Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Einsendeschluss ist der 24. April 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

System	**PS2 / PS3 / 360 / Wii**
Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Musikspiel**
Termin	**Mai**

DAS GEFÄLLT UNS:
» tolle Songliste, die einen guten Querschnitt des Metallica-Werks darstellt
» unzählige Hintergrundinfos und freispielbare Boni
» es macht Riesenlaune, Metallica-Songs zu spielen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» wir wünschen uns weitere Metallica-Lieder als Download

FAZIT » Das rockt und macht Bock: gelungene Band-Episode der "Guitar Hero"-Serie mit tollen Songs und viel Hintergrund-Drumherum.

DIE TRACKLISTE

METALLICA-SONGS

Album: Kill 'em All, 1983
Hit The Lights / Seek And Destroy / Whiplash
Album: Ride the Lightning, 1984
Creeping Death / Fade To Black / Fight Fire With Fire / For Whom The Bell Tolls
Album: Master of Puppets, 1986
Battery / Disposable Heroes / Master of Puppets / Orion / The Thing That Should Not Be / Welcome Home (Sanitarium)
Album: ...And Justice for All, 1988
Dyers Eve / One / The Shortest Straw
Album: Metallica, 1991
Enter Sandman / Nothing Else Matters / Sad But True / The Unforgiven / Wherever I May Roam
Album: Load, 1996
King Nothing
Album: ReLoad, 1997
Fuel / The Memory Remains
Album: Garage Inc., 1998
Mercyful Fate (Medley)
Album: S & M, 1999
No Leaf Clover
Album: St. Anger, 2003
Frantic
Album: Death Magnetic, 2008
All Nightmare Long

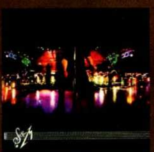
Anmerkung: Wer bei "Guitar Hero: World Tour" das Album Death Magnetic heruntergeladen hat, dem stehen alle Songs im Spiel zur Verfügung. Die PS2- und Wii-Versionen von "Guitar Hero: Metallica" bieten als Goodie drei Songs vom Death-Magnetic-Album ("Broken Beat & Scarred", "Cyanide", "My Apocalypse"), da dort der Download nicht möglich ist.

SONGS VON ANDEREN BANDS

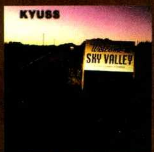
Alice In Chains – No Excuses
Bob Seger – Turn The Page
Corrosion of Conformity – Albatross
Diamond Head – Am I Evil?
Foo Fighters – Stacked Actors
Judas Priest – Hell Bent For Leather
Kyuss – Demon Cleaner
Lynyrd Skynyrd – Tuesdays Gone
Machine Head – Beautiful Mourning
Mastodon – Blood And Thunder
Mercyful Fate – Evil
Michael Schenker Group – Armed and Ready
Motörhead – Ace of Spades
Queen – Stone Cold Crazy
Samhain – Mother of Mercy
Slayer – War Ensemble
Social Distortion – Mommy's Little Monster
Suicidal Tendencies – War Inside My Head
System of a Down – Toxicity
The Sword – Black River
Thin Lizzy – The Boys Are Back in Town



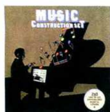



















1984
Break Dance
Music Construction Set

1987
Dance Aerobics
To Be On Top

1992
Make My Video

1996
PaRappa the Rapper

1997
Beatmania

1998
Bust-A-Groove
Dance Dance Revolution
Fluid
Guitar Freaks
Music
Pop'n Music
Spiceworld

1999
DrumMania
Samba de Amigo
Um Jammer Lammy
Vib-Ribbon

2000
KeyboardMania
Para Para Paradise
Space Channel 5

Break Dance (C64)

Das Frühwerk der legendären Heimcomputerentwickler Epyx erweist sich als prophetisch. Der Aufstieg des Hip-Hop und der Tanzspiele wird hier vorhergesagt – wenn auch nur in arg kratzigen Sounds und mit simpler "Senso"-Spielmechanik. Passt auf, was der Vorzappler macht, und ahmt es durch Drücken in eine von vier Richtungen nach. Entscheidender Unterschied zu den Nachfolgern: Rhythmus war noch nicht gefragt



Beatmania (Arcade)

Damit brachte Konami die 'Bemani'-Musikspielwelle ins Rollen: "Beatmania" ist der Prototyp der musikalischen 'Drücke rechtzeitig auf nach unten laufende Symbole'-Reaktionstests, auf denen fast alle neuzeitlichen Erfolgstitel aufbauen. Der Urvater konnte sich im Westen nicht etablieren: Lediglich ein PSone-Teil fand samt zugehörigem Klaviertasten-Scratch-Controller (siehe Bild) 2000 den Weg nach Europa, danach war Funkstille.



Space Channel 5 (Dreamcast)

Das knallbunte und schräge Tanz-Abenteuer von Weltraumreporterin Ulala setzt auf einen Rhythmus, bei dem man mit muss: Entworfen von Kultdesigner Tetsuya "Rez" Mizuguchi, bestechen die gewitzte und stilsichere Inszenierung sowie der fabelhafte Soundtrack. Historische Bedeutung hat der flippige Titel aus anderem Grund: Er ist eines der ersten Spiele, die für Konkurrenz-Hardware umgesetzt wurden und Segas Wechsel zum reinen Softwarehersteller einläuteten.



25 JAHRE MUSIKSPIELE

To Be On Top (C64)

Spiel oder Autobiographie? Deutschlands bekanntester Soundmagier Chris Hülsbeck ließ auf dem C64 die kreativen Muskeln spielen und zimmerte eine gewitzte Karrieresimulation zusammen. Sammelt auf der Straße aurale Inspirationen und bastelt in einfachen Editoren Klangschleifen zusammen. Begeistert damit die virtuelle Welt, um an die Spitze der Charts zu kommen und im Fernsehen aufzutreten. An diesen Ideenreichtum kommt nicht mal der Karriere-Modus von "Rock Band 2" heran.



Make My Video (Sega-CD)

Berauscht von der brandneuen CD-Technologie, zimmerte Sony Imagesoft eine Mischung aus MTV-Baukasten und schamloser Werbung. Neben INXS wurden die Kurzzeit-Phänomene Kriss Kross und Marky Mark mit skurriler Bastelsoftware verewigt, in denen Fans krude Musikvideos selbst erstellen konnten. Viel Sinn und Spaß macht das nicht, taugt aber prima als Paradebeispiel für kuriose Auswüchse im Musikspielgenre.



Harte Fragen für den Spieler: Welches Lied darf's denn sein?

Samba de Amigo (Dreamcast)

Sega gönnt dem Dreamcast allerlei ausgefallene Erweiterungen, doch keine verbreitet so viel gute Laune wie die Maracas von "Samba de Amigo": Dank intelligenter und weitgehend fehlerfreier Abfrage der Schüttelhöhe macht das Rasseln zu den Sommer-Songs unvergleichlich viel Spaß. Obwohl sich der Verkaufserfolg angesichts eines horrenden Preises in Grenzen hält, bleibt die Popularität ungebrochen. 2008 erscheint ein Wii-Remake und beweist, dass eine Remote keine Maracas ersetzen kann.



Dance Dance Revolution (Arcade)

Der Platzhirsch der Tanzmattenspiele macht lethargische Zocker lebendig, denn ohne ausgefeilte Fußarbeit geht hier nichts. Das rhythmische Gehopse ist anstrengend, aber im Gegensatz zum "Beatmania"-Kollegen für jedermann verständlich. Deshalb kommt's auch im Westen gut an. Wieso in Europa bis Ende 2008 hartnäckig der Name in "Dancing Stage" geändert wird und Konami die ersten Jahre darauf verzichtet, in Deutschland eine eigene, offizielle Tanzmatte anzubieten, bleibt rätselhaft.


















2001
Frequency
Gitaroo Man
Taiko No Tatsujin

2002
Britney's Dance Beat
Mad Maestro

2003
Amplitude
Dance Europe
Deutschland sucht den Superstar
Donkey Konga
EyeToy: Groove
Karaoke Revolution
Mojib-Ribbon

2004
Daigasso! Band Brothers
Get on Da Mic
SingStar

2005
Buzz! Musik-Quiz
Electroplankton
Guitar Hero
Osu! Tatakae! Ouendan!

2006
Elite Beat Agents
Rhythm Tengoku
Soundvoyager

2007
High School Musical: Sing It!
Rock Band

2008
Korg DS-10
Lips
Wii Music

Mad Maestro (PS2)



Keine Idee ist zu ungewöhnlich, um nicht als Spiel umgesetzt zu werden. Hier gebt Ihr den Takt vor – wortwörtlich. Das Pad wird zum Dirigentenstab und fordert sehr sensible Handhabung. "Mad Maestro" ist eines der wenigen Spiele, bei denen die analogen Knöpfe des DualShock-Controllers exakt abgefragt wurden: Wer nicht die Ruhe behält und zu fest draufdrückt, erzeugt beim Orchester unfreiwillig Misstöne.

Soundvoyager (GBA)



Sogar im Rahmen der exotischen "bit generations"-Spiele ist das aurale Minimalismuswerk ein Außenseiter: Grafik bleibt beim Klang-Modul fast ganz außen vor. Gespielt wird hier nur mit den Ohren, um die korrekte Bewegungsrichtung zu erfassen – schlicht und einfach eins der ungewöhnlichsten Musikspiele überhaupt.

Wii Music (Wii)



Das hat sich der große Meister anders vorgestellt: Shigeru Miyamoto wollte Musik für jedermann möglich machen. Heraus kam ein arg simples Remote-Gewackele, bei dem weder Lerneffekte noch Tiefgang aufzuspüren sind. Selbst die sonst so erfolgreich umgarnte Zielgruppe der Gelegenheitsspieler lässt das Endergebnis kalt. "Wii Music" bleibt hinter den Verkaufserwartungen zurück – ganz so simpel wollen wohl doch nicht alle musizieren.

Willkommen zur M!-Geschichtsstunde: So entwickelte sich das klangvolle Genre.

Donkey Konga (GameCube)

Marios ehemaliger Rivale überlässt die Klempnerhatz Bowser und macht auf Musikus. Affe Donkey Kong bringt das passende Instrument mit: Haut stilecht auf Kongatrommeln (siehe Bild) – das Spielprinzip ist schamlos bei "Taiko no Tatsujin" abgekupfert. Nintendo belässt es nicht dabei und funktioniert im später erschienenen "Jungle Beat" das Gerät kurzerhand zum Controller für ein ungewöhnliches Hüpfabenteuer um.



Taiko no Tatsujin (Arcade)

Ganz japanisch gibt sich Namcos Beitrag zur Musikspielwelt. Grafik- und Songauswahl sind unverkennbar auf Nippon-Geschmack ausgerichtet, fröhliche Musikanten hauen auf ein typisches Fernost-Instrument: Weil die Taiko-Trommel nur zwei Trefferzonen abfragt, kommen auch Neulinge prima damit klar. Leider kann das im Westen kaum jemand nachprüfen, denn wie bei "Beatmania" schaffte es nur ein Teil über den Ozean: 2004 erschien in den USA "Taiko Drum Master" samt Trommel für die PS2 (siehe Bild).



SingStar (PS2)



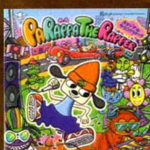
Spielerisch schafft es Sony, Deutschland ins Mitsingfieber zu stürzen: Waren Karaoke-Bars ehemals ein gesellschaftliches Randphänomen, trällern nun massenhaft Menschen gerne vor der Glotze ins Mikrofon. Selbst vorherige Nichtspieler werden daraufhin zu Konsolenkäufern. Und der Boom flaut nicht ab, auf über 25 Teile hat es die Serie bisher gebracht, ohne dass ein Ende abzusehen wäre – siehe auch Seite 29.

Amplitude (PS2)

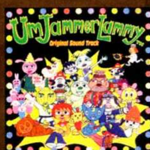
Nach dem zweiten nur leidlich erfolgreichen Versuch ("Frequency" war der erste), ein abstraktes Baller-Musikspiel an das Spielervolk zu bringen, denken die Entwickler von Harmonix um. Keiner will ein Raumschiff über Vektorbahnen lenken und Notenfolgen per Joypadbuttons nachspielen? Machen wir die Grafik eben weniger psychedelisch und setzen Plastikinstrumente ein. Das nennen wir dann "Guitar Hero", vielleicht steigt so das Interesse...


Zu schräg für diese Welt. Das bunte SciFi-Spektakel kam bei der Masse nicht an.

















Zwei Schwergewichte bestimmen die Musikszene – erfahrt alles Wissenswerte über das rockige Duo mit den Plastikinstrumenten.



PS2 Ein Phänomen beginnt: Beim ersten "Guitar Hero" ahnt noch niemand, dass die Serie zum Millionenseller wird und sogar DS-Ableger (Bild links) rentabel macht.

Drei Jahre dauerte es, um aus einer Kuriosität für Nerds ein Massenphänomen zu machen. Alles begann mit der Zusammenarbeit von Red Octane und Harmonix und dem US-Release von "Guitar Hero" im November 2005. Davor fertigte Red Octane Spezialcontroller, u.a. für Konamis Japan-Musikspaß "Guitar Freaks". Sie fassten den Entschluss, dessen Konzept zu amerikanisieren und holten Entwickler Harmonix an Bord, der bereits an abstrakten Musikspielen bastelte ("Amplitude", "Frequency"). Aus dem Hardware-Know-how und einer kreativen Grundidee entstand ein Reaktionstest, bei dem Zocker die richtigen Töne auf einem Gitarren-Controller nachdrücken – konsequenterweise gab es Spiel und Peripherie nur als Bundle.



"Guitar Hero" rockt

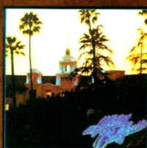
Schnell steigt die Popularität, mit Teil 2 wird auch das Massenpublikum erreicht. Danach fackelt Activision nicht lange und kauft Red Octane. Harmonix schiebt als letzte "Guitar Hero"-Auftragsarbeit das uninspirierte "Rocks the 80s" nach und bricht dann zu neuen Ufern auf. Die etablierten "Tony Hawk"-Macher Neversoft übernehmen das "Guitar Hero"-Ruder und setzen die Erfolgsgeschichte nahtlos fort. Teil 3 bricht mit 14 Millionen verkauften Exemplaren Rekorde und spiegelt die wachsende Wertschätzung der Musikbranche wider: Mussten die Vorgänger fast komplett mit Cover-Versionen auskommen, sind nun weit über die Hälfte der Songs Master Tracks. Auch die nächsten Episoden tischen Neuerungen auf: "Guitar Hero: Aerosmith" stellt die US-Altrocker ins Rampenlicht. Für den DS erscheint ein "On Tour"-Ableger von den Handheld-Veteranen Vicarious Visions, der mit einem speziellen Gitarrentasten-Steckmodul ausgeliefert wird. Mit "World Tour" nimmt der Platzhirsch die Herausforderung des Rivalen "Rock Band" an und integriert ebenfalls Schlagzeug und Gesang ins Bandgefüge – dazu kommen eine ausschließlich mit Master Tracks bestückte Songliste sowie ein Aufnahmestudio zur Erstellung eigener Songs. Damit ist noch lange nicht Schluss: "Guitar Hero: Metallica" steht in den Startlöchern, noch



DIE "GUITAR HERO"-SOFTOGRAPHIE

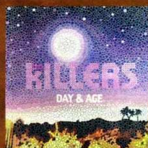
Name	System	Entwickler	erschienen
Guitar Hero	PS2	Harmonix	2005
Guitar Hero II	PS2 / 360	Harmonix	2006
Guitar Hero: Rocks the 80s	PS2	Harmonix	2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Neversoft	2007
Guitar Hero: Aerosmith	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Neversoft	2008
Guitar Hero: On Tour	DS	Vicarious V.	2008
Guitar Hero: World Tour	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Neversoft	2008
Guitar Hero: On Tour Decades	DS	Vicarious V.	2008















360 "Guitar Hero: World Tour" geht einen Schritt weiter: Hier wird zu viert Musik gespielt (Bild) und selbst komponiert.

dieses Jahr sollen weitere Episoden folgen und Begleittitel wie "DJ Hero" erscheinen.

"Rock Band" rivalisiert

Nach der Trennung von Red Octane im Jahr 2007 kommt Entwickler Harmonix bei MTV Games unter und macht sich daran, seine ambitionierten Träume zu verwirklichen: Gitarren alleine sind nicht mehr genug, das gesamte Instrumentenspektrum soll abgedeckt werden. Ende 2007 steht das Resultat dieser Bemühungen bereits in den Regalen: "Rock Band". Der Name ist Programm, neben Gitarre und Bass dürfen Konsolenmusiker nach "SingStar"-Art ins Mikro trällern und auf ein Plastikschlagzeug dreschen.



Der Haken: Das Komplettpaket aus Spiel und Instrumenten sprengt das Budget vieler Zocker, die saftigen 240 Euro zum Europa-Start bremsen den Enthusiasmus. Trotzdem kommt "Rock Band" so gut an, dass bald der zweite Teil in Arbeit geht. Der konzentriert sich auf Detailverbesserungen und trumpft mit u.a. mit feinem Karriere-Modus und – noch vor der "Guitar Hero"-Konkurrenz – einer nur aus Originalen bestehenden Setlist auf. Songnachschub wird durch eine fleißige Erweiterung des Download-Angebots gewährleistet.

Coups wie die exklusive Veröffentlichung von AC/DC-Liedern und der Erwerb der Beatles-Lizenz für einen kommenden "Rock Band"-Ableger halten den Konkurrenzkampf mit "Guitar Hero" aufrecht. *us*

DIE "ROCK BAND"-SOFTOGRAPHIE

Name	System	Entwickler	erschienen
Rock Band	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Harmonix	2007
Rock Band Track Pack Vol. 1	PS2 / Wii	Harmonix	2008
Rock Band 2	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Harmonix	2008
AC/DC Live: Rock Band	PS2 / PS3 / 360 / Wii	Harmonix	2008

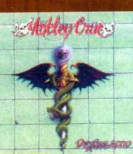


360 "Rock Band" macht das Schlagzeug als virtuelles Musikinstrument populär.

Die Kompatibilitätsmatrix – welches Instrument funktioniert mit welchem Spiel?

	Guitar Hero III (PS2)	Guitar Hero Aerosmith (Wii)	Guitar Hero World Tour (Wii)	Guitar Hero Metallica (360)	Rock Band (360)	Rock Band 2 (360)
Gitarre von:						
Guitar Hero	PS2	PS2	PS2	PS2	PS2	PS2
Guitar Hero II	PS2, 360	PS2, 360	PS2, 360	PS2, 360	PS2, 360	PS2, 360
Guitar Hero III	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	360	360
Guitar Hero: Aerosmith	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	360	360
Guitar Hero: World Tour	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	PS3, 360	PS3, 360
Rock Band 1&2	PS3	PS3	PS3, 360	PS2, PS3, 360	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii
Drums von:						
Guitar Hero: World Tour			PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii	360	360
Rock Band 1&2			PS2, PS3, 360	PS2, PS3, 360	PS2, PS3, 360, Wii	PS2, PS3, 360, Wii

Legende: ● = PlayStation 2, ● = PlayStation 3, ● = Xbox 360, ● = Wii

















SINGSTAR

Seit 2004 erscheint im Schnitt alle zwei Monate eine neue Episode – Rekord! Hier der chronologische Überblick aller in Deutschland erschienenen Teile.





ROCK REVOLUTION

Entwickler: Zoe Mode, UK
Hersteller: Konami
Termin: März
System: PS3 / 360 / Wii / DS

Der Vorreiter in Sachen Musikspiele hat den Trend verschlafen und gibt dies offen zu: In Deutschland erscheint "Rock Revolution" ohne Peripherie und zum Budget-Preis. Da die Lieder (schlecht) gecovert sind, taugt's nicht einmal als günstiges Song-Paket.

WII MUSIC

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: erhältlich
System: Wii

Mehr ein Experimentierbaukasten für musikbegeisterte Wii-Besitzer als ein Videospiel. Mit Remote und Nunchuk simuliert Ihr mehr als 60 Instrumente, die Klänge sind allerdings wenig authentisch. Im Kern spielt Ihr keine Noten nach, sondern improvisiert mit einer 6-köpfigen Mii-Band – leidlich spannend.

PROBERAUM

Hier üben die Möchtegern-Konkurrenten von "Guitar Hero", "Rock Band" und "SingStar".

ULTIMATE BAND

Entwickler: Fall Line Studio, USA
Hersteller: Disney Interactive
Termin: erhältlich (Test auf Seite 71)
System: Wii / DS

Solides Musikspiel, das aber gegen "Guitar Hero" & Co. keine Chance hat. Ein Bandgefühl kommt nie auf, der Umfang ist mit 35 bzw. 15 Coversongs mau und Gitarrencontroller gibt es auch nicht – Ihr spielt Instrumente mit Remote und Nunchuk.



POPSTAR GUITAR

Entwickler: XS Games, USA
Hersteller: Midway
Termin: erhältlich
System: Wii / PS2

50 Pop-Rock-Tracks (die Hälfte gecovert) erwarten Euch im "Guitar Hero"-Klon für Wii, der mit einem Controlleraufsatz für die Remote ausgeliefert wird. Mit vier anstatt fünf Buttons sollte das Gitarrenspiel eigentlich leichter sein, nervige Designpatzer erschweren allerdings das Musizieren. Abschreckend auch die Grafik auf PSone-Niveau.



LIPS

Entwickler: Microsoft, USA
Hersteller: Microsoft
Termin: erhältlich
System: 360

Als großer Konkurrent von "SingStar" gestartet, muss sich "Lips" klar geschlagen geben – trotz frischer Spielmodi und hochwertigen Wireless-Mikrofonen. Mittlerweile sind mehr als 80 Songs (als Download) verfügbar, wöchentlich kommt neues Liedgut hinzu. Microsoft arbeitet zudem an einem großen Update, um z.B. die Stimmerkennung zu optimieren.



DISNEY SING IT

Entwickler: Disney Int. Studios, USA
Hersteller: Disney Interactive
Termin: erhältlich
System: PS3/ PS2 / 360 / Wii

Die Karaoke-Reihe "Sing It" richtet sich an ein junges Publikum, das an Disney-Künstlern wie Hannah Montana, Camp Rock oder den "High School Musical"-Filmen Gefallen findet – entsprechend niedrig ist der Schwierigkeitsgrad. Hier wird nicht gesungen, sondern geträllert.

BOOGIE + BOOGIE SUPERSTAR

Entwickler: EA Montreal, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: erhältlich
System: Wii / DS

EAs Mädchen-Musikspiel in Teen-kompatibler Comicoptik erweitert den Karaokepart mit spielerisch limitierten Tanzeinlagen via Remote und Nunchuk. Unter den Coversongs finden sich zahlreiche Chartplatzierte wie Monrose oder Avril Lavigne, Nachsummen der Tonhöhe reicht aber auch hier.



DREAMCAST

Erschienen: 27.11.1998 (Japan), 14.10.1999 (D)
Startpreis: ca. 500 DM
Hersteller: Sega
Verkaufte Geräte: ca. 10 Millionen
Spiele: ca. 450

Technik: Mit 200-MHz-CPU, 16 MB Arbeitsspeicher, Windows-CE-Betriebssystem und neuem Datenträger-Format bläst der Saturn-Nachfolger Ende kurz vor dem Millennium zum Angriff. Grafisch überzeugen bereits frühe 3D-Spiele – das verdankt die Konsole nicht zuletzt NECs 3D-Beschleuniger mit PowerVR-Technik. Diese zog im PC-Bereich den Kürzeren gegen nVidias Grafikkarten, brachte den Dreamcast dennoch auf Augenhöhe mit schnellen Spiele-PCs. Sowohl im 2D- als auch 3D-Bereich ist die Konsole fit, perfekte Spielhallen-Portierungen sind kein Problem – die enttäuschende erste Generation der PS2-Spiele kann da nicht mithalten. Das als kopiersicher angepriesene Datenformat GD-ROM hingegen wird schnell geknackt. Der visionäre Internetzugang für alle ist vor allem in Europa zu langsam.

Marktbedeutung: Nach anfänglichen Lieferschwierigkeiten zum Japanstart (wegen Engpässen bei der Grafikchip-Produktion) verläuft der US-Launch erfolgreich. Bald macht sich jedoch die Zurückhaltung der Fremdanbieter, die noch vom Saturn-Debakel geschockt sind, bemerkbar. Wichtige Firmen wie Electronic Arts oder Square lassen den Dreamcast links liegen und setzen auf die PlayStation 2. Außerdem verpulvert Sega einen Großteil des Werbebudgets mit kryptischen Anzeigen und wirkungsarmem Hochpreis-Sponsoring (z.B. auf dem Trikot von Arsenal London). Mit dem Einzug von Microsoft in die Videospiel-Arena zieht Sega, mittlerweile knapp bei Kasse, den einzig richtigen Schluss – weg mit der Hardware, Konzentration auf Software. So verkauft Sega vom Dreamcast nicht mehr Konsolen als vom Master System anno 1986...

Spiele: Nie zuvor spuckte Segas Kreativabteilung mehr Toptitel aus. Technische wie spielerische Perlen à la "Shenmue" werden von Spielhallen-Hits ("Crazy Taxi") flankiert, außergewöhnlich in Szene gesetzte Titel wie "Rez", "Seaman" oder "Space Channel 5" beglücken die Hardcore-Klientel. Das mäßige Rollenspiel-Angebot sowie das Fernbleiben der EA-Sportspiele hinterlassen jedoch eine klaffende Lücke im Dreamcast-Portfolio. Beat'em-Up-Fans werden von Drittherstellern formidabel bedient ("Soul Calibur", "Dead or Alive 2", "Garou", "Street Fighter III"), auch Anhänger fernöstlicher Splatter- und Horror-Spiele (u.a. "Berzerk", "D2", "Illbleed") kommen auf ihre Kosten. Kein Wunder, schließlich ist das Angebot an Dreamcast-Spielen in Japan besonders reichhaltig.

Sammelsurium: Anders als in der Vergangenheit verschont Sega den Dreamcast mit obskuren Hardware-Erweiterungen – das Zubehör-Angebot für den Dreamcast ist überschaubar. Dafür gibt es die Konsole jenseits von Europa in zig Farbvarianten, die heute deutlich mehr als die Standard-Ausführung kosten. Spielesammler kommen billiger weg: Bis auf einige späte Shoot'em-Ups ("Border Down", "Under Defeat") kosten gebrauchte Dreamcast-Spiele selten mehr als 15 Euro, auch das PAL-Portfolio ist bis auf wenige Ausnahmen (z.B. "Power Stone 2") günstig. Aufgrund weit verbreiteter Boot-Discs ist das Abspielen von Importsoftware ohne Umbau möglich.





Viel blau und ein kleiner weißer Kringel: In dieser Box kam der Dreamcast im Oktober 1999 mit drei Wochen Verspätung (wg. Netzwerkproblemen) in deutsche Läden.



Nur in Japan und den USA gab es Alternativen zum weißen Gehäuse. Hier die leicht transparante rosa "Hello Kitty"-Edition.



Die Dreamcast-Variante CX-1 erschien 2000, ähnelt äußerlich einem iMac und ist Sammlern heutzutage über 500 Euro wert.

Serien!

Fortsetzungen, die den Dreamcast geprägt haben.







Nur wenige Spiele erhielten auf Dreamcast mehr als eine Fortsetzung. SNKs Prügelparty "The King of Fighters" aber ließ sich fünfmal blicken: "KoF '99 Evolution", "KoF Dream Match 1999", "KoF 2000", "KoF 2001" und "KoF 2002"(von oben). Nur die 99er-Titel wurden in den USA veröffentlicht, der Rest war Japan-exklusiv; in Europa tauchten die Kämpferkönige nicht auf.





Der Entwickler Visual Concepts brachte die drei großen US-Sportarten im Serienformat superb auf Konsole: "NBA 2K2", NFL 2K" und "NHL 2K " (von oben).




Ein Spiel, so spaßig wie ein Sommertag: "Crazy Taxi" (oben) und sein Nachfolger (unten) entstammten der Spielhalle und waren ebenso erfrischend wie kurzweilig.

Sammeln!



Im japanischen Buch "Yu Suzuki Game Works Vol. 1" steckt auch eine GD mit Suzukis Arcade-Hits.



Erstes DC-Spiel in einer DVD-Hülle: das seltene "Cosmic Smash".



Schade!



Arcatera: The Dark Brotherhood (Ubisoft)



Black & White (Lionhead Studios)



Gun Valkyrie (Sega)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Exhibition of Speed (Titus)



Iron Aces (Xicat)



Sonic Shuffle (Sega)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



"Under Defeat" kam 2006 und kostet selten unter 80 Euro.



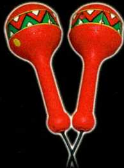
Die mittelmäßige Filmumsetzung "Taxi 2" erschien nur in Frankreich und ist dementsprechend schwer in Online-Auktionshäusern zu finden.



Verrückter Mix: "The Typing of the Dead" vereint Zombieshooter und Schreibmaschinen-Lernprogramm.




Gut für Roboterkämpfe: Asciis Nippon-exklusiver Mission Stick.


Die witzigen Maracas-Rasseln steckten im "Samba de Amigo"-Bundle. Das Komplett-Set ist mit gut 100 Euro heute fast noch den Neupreis wert (280 Mark).


Kultig und selten: Der Karaoke-Unterbau erschien nur in Japan.


In der extrem limitierten "Segagaga"-Box steckt viel Sammlerkram sowie ein Wirtschaftsspiel voller Selbstironie.



Webcam und Digitalkamera mit drei Megapixeln in einem – Segas "Dreameye" samt "Visual Park"-Software gab's nur in Japan.

Spielen!

10 Spiele für Dreamcast, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


Shenmue 2 (Sega)



Soul Calibur (Namco)


Sonic Adventure (Sega)


Jet Set Radio (Sega)



Phantasy Star Online (Sega)


Virtua Fighter 3tb (Sega)


Virtua Tennis (Sega)


Power Stone (Capcom)


Ikaruga (Treasure)



F355 Challenge (Acclaim/Sega)

Groß angekündigt, sehnsüchtig erwartet, nie erschienen.


Half-Life: Blue Shift (Sierra)



Propeller Arena (Sega)



Roadsters (Titus)


Star Wars Demolition (LucasArts)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	APRIL			
	MAGIX Music Maker Rock Star	Magix	Musikspiel	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	7.4.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	23.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	MAI			
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4	Atari	Action	
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	

PLAYSTATION 3

	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
S. 62	Der Pate II	Electronic Arts	Action-Adventure	9.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	24.4.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
S. 19	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	MAI			
	Bionic Commando	Capcom	Action	8.5.
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Action	
	2. QUARTAL			
S. 43	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTMBER			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
S. 46	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action-RPG	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
	4. QUARTAL			
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	WEITERE 2009			
	Agency, The	Sony	Action	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S. 49	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	God of War III	Sony	Action	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	HeiSt	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
S. 6	inFamous	Sony	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
S. 44	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Prototype	Activision	Action	
S. 42	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wanted: Weapons of Fate	Warner	Action	
	Wet	Sierra	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
S. 18	Split/Second	Disney	Rennspiel	

XBOX 360

	APRIL			
S. 56	Ninja Blade	Microsoft	Action	3.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
S. 62	Der Pate II	Electronic Arts	Action-Adventure	9.4.
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	24.4.
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	
	Namco Museum: Virtual Arcade	Atari	Spielesammlung	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
	MAI			
	Bionic Commando	Capcom	Action	8.5.
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
S. 50	Divinity 2 – Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	2. QUARTAL			
S. 43	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	SEPTEMBER			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
S. 46	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action-RPG	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
	4. QUARTAL			
S. 36	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	WEITERE 2009			
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
S. 49	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION



PS3 Wie auch die indizierten Vorgänger wird "Retribution" von Namco entwickelt und setzt auf Buddy-Action mit Eurem treuen Vierbeiner.

MASS EFFECT 2



360 Ein erster Trailer verkündete den Tod von Commander Shepard – von solchen Gerüchten wollen wir nichts hören, wir freuen uns auf Teil 2!

SINGULARITY



360 Die "Quake IV"-Macher Raven Software schicken Euch auf ein innovatives Zeitreise-Abenteuer – geballert wird ab Ende 2009 in Ego-Sicht.

	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
S. 44	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
S. 18	Risen	Koch Media	Rollenspiel	
S. 42	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
S. 38	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wanted: Weapons of Fate	Warner	Action	
	Wet	Sierra	Action	
	2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	
	Rage	Electronic Arts	Action	
S. 18	Split/Second	Disney	Rennspiel	

Wii

	APRIL			
S. 68	Tenchu: Shadow Assassin	Ubisoft	Action-Adventure	2.4.
	Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Geschicklichkeit	3.4.
	MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	3.4.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	3.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	7.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	23.4.
	Pikmin 2	Nintendo	Strategie	24.4.
	Marbles! Balance Challenge	Konami	Geschicklichkeit	30.4.
	Mein Fitness-Coach - Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	Vertigo	Playlogic	Geschicklichkeit	
	MAI			
	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	8.5.
	Boom Blox Smash Party	Electronic Arts	Geschicklichkeit	21.5.
	EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	21.5.
	Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	29.5.
	Sports Island 2	Konami	Sportspiel	
S. 48	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Grand Slam Tennis	Electronic Arts	Sportspiel	
	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	2. QUARTAL			
	Beach Fun: Summer Challenge	RTL	Sportspiel	
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	
	Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Jump'n'Run	
	Let's Tap	Sega	Geschicklichkeit	
	We Paint!	Tivola	Simulation	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	4. QUARTAL			
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Action	
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Beat'em-Up	
	WEITERE 2009			
	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Monster Hunter 3	Capcom	Action-RPG	
	Sam & Max: Season Two	Atari	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Spore Hero	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	

PSP

	APRIL			
	Tenchu: Shadow Assassins	Ubisoft	Action	2.4.
S. 69	Mytran Wars	Deep Silver	Strategie	3.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
S. 48	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	18.6.
	One Piece: Unlimited Cruise 1	Namco-Bandai	Action	
	2. QUARTAL			
	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	
	Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	OKTOBER			
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	
	WEITERE 2009			
	Assassin's Creed	Ubisoft	Action	
	Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bandai	Action	
	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	Rock Band Unplugged	Electronic Arts	Musikspiel	

DS

	APRIL			
	Apassionata: Die Galanacht der Pferde	RTL	Simulation	2.4.
	Disgaea	Square Enix	Strategie	3.4.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	3.4.
S. 67	Giana Sisters DS	dtp	Jump'n'Run	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	7.4.
	Bärenbabys DS	RTL	Simulation	9.4.
S. 69	Die Gilde DS	RTL	Strategie	9.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Meine tolle Küche	Ubisoft	Simulation	16.4.
	Animal Planet	Activision	Simulation	23.4.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	23.4.
	Astrologie DS: Dein Horoskop und mehr	Deep Silver	Simulation	24.4.
	Sherlock Holmes	Focus	Adventure	24.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	Blast Works	Eidos	Shoot'em-Up	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	Rythm Paradise	Nintendo	Musikspiel	
	Valkyrie Profile Covenant of the Plume	Square Enix	Rollenspiel	
	MAI			
	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	8.5.
	The Humans: Abenteuer mit den Höhlenmenschen	Deep Silver	Adventure	8.5.
	Pokémon Platin	Nintendo	Simulation	22.5.
	N+	Atari	Jump'n'Run	
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Meine Haustierfarm	Empire	Simulation	26.6.
	2. QUARTAL			
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Catan	cdv	Strategie	
	Celtis	cdv	Strategie	
	Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	cdv	Denken	
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	
	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	
	Willi wills wissen: Notruf - Retter im Einsatz	cdv	Denken	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	
	OKTOBER			
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	4. QUARTAL			
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	WEITERE 2009			
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Jump'n'Run	
	Lego Strategie	Warner	Strategie	
	Overlord Minions	Codemasters	Action-Adventure	
	Phineas und Ferb	Disney	Action-Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Spore Hero Arena	Electronic Arts	Action	

GHOSTBUSTERS



PS3 Die virtuelle Wiederbelebung der 80er-Jahre-Helden übernimmt Atari – wie der Publisher bekannt gab, dürft Ihr auch im Team auf Geisterjagd gehen.

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE



PSP Trotz enttäuschender Verkaufszahlen von "MotorStorm: Pacific Rift" bestätigte Sony endlich eine PSP-Episode – die kommt ebenso für die alte PS2.

ALPHA PROTOCOL



360 Das Agenten-Action-RPG setzt auf Echzeit-Ballereien und reichlich Dialogoptionen – Entwickler Obsidian ist bekannt für das PC-Spiel "Neverwinter Nights 2".

NEED FOR SPEED SHIFT

Electronic Arts' Rennserie setzt ab sofort auf Realismus – M! dreht die ersten Runden.

Der Lack der "Need for Speed"-Serie hat seit den erfolgreichen "Underground"-Tagen deutliche Kratzer bekommen. War die selten glamouröse Technik Zockern schon lange ein Dorn im Auge, traten in den letzten Jahren weitere Ermüdungserscheinungen auf: "Carbon" fiel wenig inspiriert aus, "ProStreet" verrannte sich in ein nicht gänzlich durchdachtes Street-Racing-Konzept und "Undercover" patzte nicht zuletzt mit groben Grafikschnitzern im fertigen Produkt. Die Folge: Immer weniger Rennspielkäufer freuen sich auf die Fortsetzungen. Electronic Arts' Reaktion: Die Serie wird kräftig umgekrempelt.

Statt ein "Need for Speed" für alle Plattformen zu entwickeln, stehen gleich drei neue Teile an (siehe Kasten). Das Flaggschiff des Trios entsteht für PS3 und Xbox 360 und hört auf den Untertitel "SHIFT".

Alles wird anders

Statt die Wiederholungstäter von EA Black Box ein weiteres Mal zu beauftragen, wurde die Entwicklung extern vergeben: Von den Slightly Mad Studios haben Konsolenspieler wahrscheinlich noch nichts gehört, die Briten steckten aber hinter einem angesehenen PC-Rennspiel – "GTR 2". Das setzte Maßstäbe für simulationslastiges Fahrvergnügen und ist eine klare Ansage zur neuen Ausrichtung: "Need for Speed SHIFT" wirft den ganzen Styling-Schnickschnack aus dem Fenster und setzt auf Realismus. Konkret bedeutet das u.a. den Abschied von Polizeiverfolgungen, Tuningwahn und einer offenen Stadt. Jetzt stehen fordernde Rennen auf echten Pisten an. Wir drehten mit einer frühen Fassung einige Proberunden und sind angetan: "SHIFT" ist wirklich etwas ganz Neues geworden und haucht der "Need for Speed"-Reihe endlich frischen Wind ein.

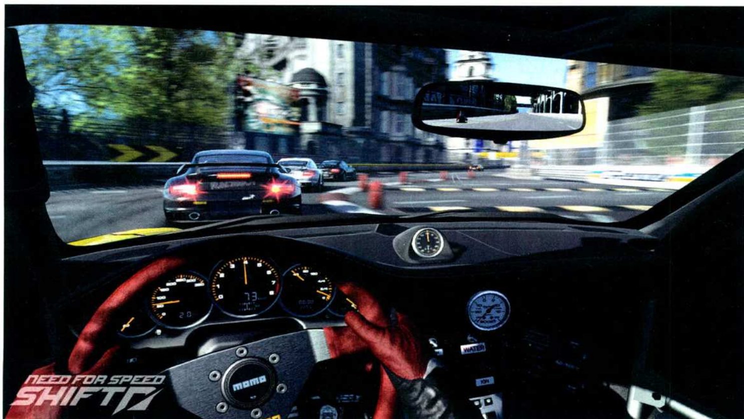
Steht Ihr an der Startlinie, werden die Unterschiede sofort klar: Auf dem Lack der detailliert modellierten Boliden prangen keine protzigen Vinyl-Muster, sondern Designs und Werbeaufkleber, wie man sie bei Rennserien mit Sportwagen findet. Erstmals dürft Ihr in einem originalgetreu nachgebauten Cockpit Platz nehmen, das mit allen Schikanen wie funktionierendem Rückspiegel und voll animiertem Fahrer aufwartet. Auf dem Asphalt wird wahlweise eine virtuelle Ideallinie eingeblendet, wie man sie z.B. von "Forza 2" kennt. "SHIFT" versteht sich als Rennspiel der gleichen Sorte wie Microsofts Vorzeigeflitzer oder "Race Pro", sieht dabei aber schon jetzt klar besser aus als Letzteres.

Unsere Testfahrten fanden auf zwei Pisten statt. Den Anfang machte der Rundkurs von Brands Hatch,

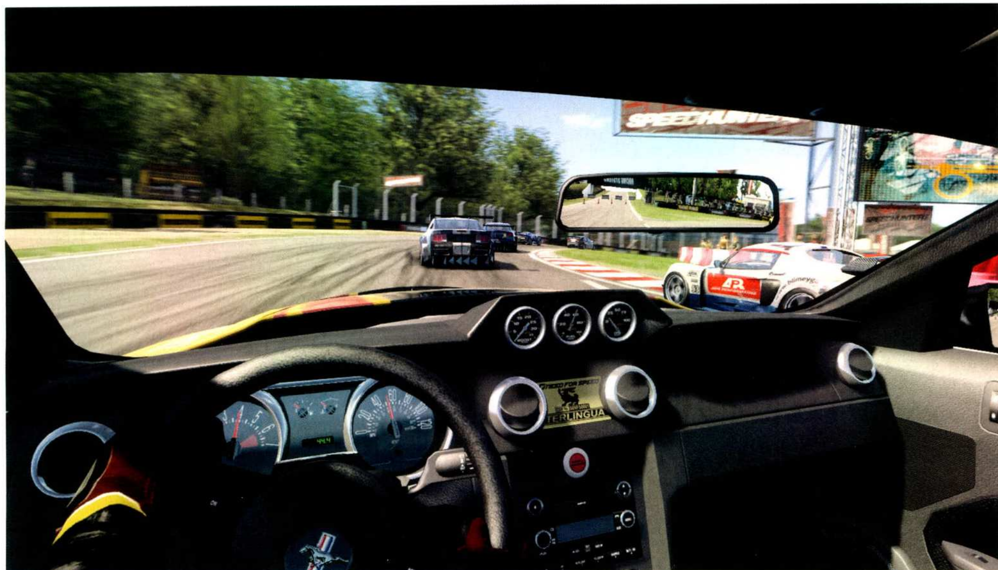
AUS EINS MACH DREI



Nachdem "SHIFT" nur für PS3 und Xbox 360 entwickelt wird, bekommt die Nintendo-Hardware einen eigenen Ableger. Zu "Need for Speed NITRO" auf Wii (siehe Bild) und DS ist noch nicht viel bekannt. Versprochen wird ein frischer Grafikstil, ein Schwerpunkt auf Tempobolzerei und Windschattenfahren sowie Polizei-Beteiligung. Wir tippen auf einen wesentlich Arcade-lastigeren Raser als in früheren Teilen, zumal EA gerade darauf setzt: So wurde vor Kurzem in den USA für Wii "NASCAR Kart Racing" veröffentlicht, das sich ungeniert am "Mario Kart"-Konzept bedient. PC-Besitzer schließlich dürfen sich auf "Need for Speed World Online" freuen, das in die Fußstapfen eines "Test Drive Unlimited" treten will.



PS3 Die Straßen von London sind Schauplatz für dramatische Rennen – da bleibt selten Zeit für einen Blick in den Rückspiegel.



360 Die Cockpit-Ansicht hat es in sich: Neben funktionierenden Anzeigen und dem voll animierten Fahrer gefallen schicke Lichtreflexionen auf Scheibe und Armaturenbrett.

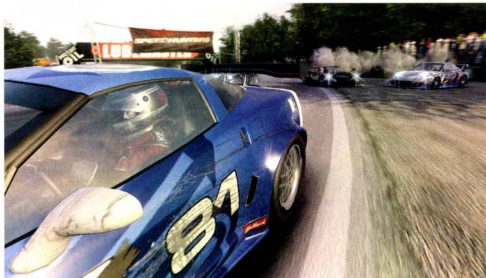
der zu unserer Freude auch abseits der Piste mit ansehnlicher Optik glänzte. Als wahre Grafikpracht entpuppte sich der Stadtkurs im Zentrum von London, bei dem Ihr u.a. an der Themse entlang braust. Dazu gesellt sich ein visuelles Schadensmodell, das Euren Boliden ordentlich verbeult, das Fahrverhalten aber nur begrenzt beeinflusst.

Vollgas mit Tiefgang

Apropos Fahrverhalten: Bei unserer Spritztour überzeugte die Steuerung auf ganzer Linie. Die Vehikel sind anspruchsvoll und realistisch zu handeln. Viele Rennspiele berücksichtigen z.B. das unterschiedliche Gewicht der Autos nur wenig oder behandeln alle Boliden fast gleich. Anders bei "SHIFT", hier müsst Ihr

> Jetzt stehen fordernde Rennen auf echten Pisten an.

mit schweren Fahrzeugen spürbar vorsichtiger in eine Kurve lenken als mit Kleinwagen, weil Ihr sonst unweigerlich vom Asphalt rutscht. Mit der teils obskuren Fahrphysik der Vorgänger hat das kaum noch etwas zu tun und erfordert ein kräftiges Umdenken. Die Handhabung erinnert vielmehr an Rennsimulationen wie "Forza 2" – ein gutes Zeichen. Die gegnerischen Fahrer überzeugen mit intelligentem Verhalten: Im fertigen Spiel sollen sie eigene Persönlichkeiten entwickeln und sogar aggressiver werden, wenn Ihr sie



PS3 Bei den Gegnern ist Realismus Trumpf: Die Fahrer wählen intelligente Rennlinien, machen aber auch mal Fehler und fliegen von der Piste.

wiederholt unfair angeht.

Über Details wie Spielmodi und Anzahl der Kurse wurde nichts verraten, stets hieß es "Das ist derzeit noch im Wandel". Fest steht nur, dass alle Orte und die etwa 70 Autos lizenziert sein werden. Wir sind nach der Spritztour begeistert und uns sicher, dass "Need for Speed SHIFT" der Serie neues Leben einhaucht. Bleibt nur zu wünschen, dass sich alte Fans nicht davon abschrecken lassen und bisherige notorische "Need for Speed"-Verweigerer dem Raser eine Chance geben. *us*

»EINE VON BABES ERZÄHLTE STORY GIBT ES NICHT«

M!: "SHIFT" unterscheidet sich spielerisch deutlich von den bisherigen "Need for Speed". Werdet Ihr in Sachen Präsentation noch etwas einbauen, das an die Vorgänger anknüpft?

Wallace: Wir integrieren natürlich einen Karriere-Modus, aber so etwas wie eine von Babes erzählte Story gibt es nicht – unser Fokus liegt klar darauf, dass echte Autos auf echten Strecken gefahren werden.

Realistische Rennstrecken sehen meistens recht langweilig aus. Wie geht Ihr damit um?

Ihr habt Recht, das finden wir auch öde. Deswegen wählen wir unsere Pisten nicht nur nach der Kursführung aus, sondern wollen auch sicherstellen, dass außenherum ein bisschen was los ist – Brands Hatch ist ein gutes Beispiel dafür.

Simulationslastiges Fahrverhalten könnte für alte Serienfans abschreckend sein. Wie helft Ihr denen beim Einstieg?

Selbstverständlich dürfen Spieler verschiedene Schwierigkeitsgrade wählen, einige Fahrhilfen wie ABS sind auch dabei. Das macht das Leben leichter, gefahren wird aber stets auf Basis der Simulation. Einen 'Arcade-Modus' hat "SHIFT" nicht, weil der nicht zum Konzept passen würde. Dafür kann man das Auto nie ganz kaputt fahren. Wir finden, dass es viel zu frustrierend wäre, wenn man wegen eines einzigen Fehlers kurz vor Schluss alles verliert.

Was haben Euch die Hersteller beim Schadensmodell nicht erlaubt?

Wir dürfen ganz schön viel an den Vehikeln kaputt machen, aber zwei Sachen wollten sie nicht: dass ihr Auto in Flammen steht und dass die Fahrgastzelle beschädigt wird.



Suzy Wallace, Produzentin bei den Slightly Mad Studios, gibt mit uns Vollgas.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Slightly Mad Studios, England**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- neuer, realistischer Ansatz
- ansehnliche Grafik mit vielen Details
- tolle Cockpit-Ansicht
- anspruchsvolles, aber zugängliches Handling

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- hoffentlich abwechslungsreiche Kurse
- über Spielmodi noch nichts bekannt

FAZIT » **Der rundum überzeugende Neuanfang mit schicker Grafik und Simulationseinschlag könnte alte Fans verschrecken, dürfte aber ein tolles Rennerlebnis werden.**

STAR OCEAN: THE LAST HOPE



Hochglanzpolierte Texturen und ekstatische Echtzeitkämpfe bilden das Koordinatensystem von tri-Aces Space-Opera-Ouvertüre.



Wenn Atomraketen wie Schneeflocken vom Himmel fallen und die Geigerzähler lustig Ringelreihen tanzen, dann ist der Dritte Weltkrieg ausgebrochen! Und wie wir seit "Fallout 3" wissen, ist die durch den Krieg ausgelöste Postapokalypse ein prima Rollenspielplatz für unverdrossene Weltenretter. Im Gegensatz zum zynischen Trash-Szenario der Amerikaner nutzen die optimistischeren Japaner tri-Ace die verwüstete Erde als Startpunkt für den Aufbruch der Menschheit ins All. Irgendwo im unendlichen Ozean der Sterne sollen der blonde Anime-Bub Edge Maverick und seine tapfere Crew mit ihrem Raumkreuzer Calnus einen Planeten finden, den die ausgebombte Menschheit als neue Heimat nutzen kann. Obwohl "Star Ocean: The Last Hope" als Prequel vor dem fantasylastigen ersten Serienteil für SNES bzw. dessen PSP-Remake "Star Ocean: First Departure" (Test in M! 12/08) angesiedelt wurde, dürft Ihr Euch diesmal auf wesentlich mehr Trekkie-SciFi im Stil des dritten Teils einstellen. "Star Ocean: The Last Hope" ist trotzdem kein "Mass Effect" im Cosplay-Outfit. Viele der acht ansteuerbaren Welten beherbergen Kulturen, die nach wie vor der Fantasy zuzuordnen sind. Serienkenner freuen sich z.B. auf ein Wiedersehen mit dem Planeten Roak, einer märchenhaften Mittelalterwelt die von Katzen- und Vogelmenschen bewohnt wird. Hier nahmen 1996 die Ereignisse des ersten "Star Ocean" ihren Lauf. Damit die Space-Opera eine würdige Ouvertüre erhält, mussten die Entwickler um Produzent Yoshinori Yamagishi (Interview auf Seite 40) das bekannte Japan-RPG-Prinzip der vergangenen Teile in die spielerische Gegenwart holen.

Gestern, heute, morgen

Gerade das Kampfsystem, in früheren Zeiten als Vorreiter von RPGs mit Echtzeitgefechten gelobt, wurde mit etlichen neuen Features bedacht. Alten Hasen kommt es dennoch sofort vertraut vor. So durchmisst Edge genau wie seine Vorgänger-Helden mit wenigen Schritten die 3D-Kampfarena, welche bei Feindkontakt eingeblendet wird. Auf Tastendruck gebraucht er



360 Mit vollem Rush-Balken setzt Edge zum effektgeladenen Spezialangriff gegen eine Weltall-Tarantel an.



360 Edge auf der Brücke der Calnus. Von hier aus bereist Ihr das Sternenmeer.

EDGES PRACHTVOLLE MANNSCHAFT



Acht Mitstreiter schart Edge Maverick im Laufe der Handlung um sich. Fünf davon stellen wir hier näher vor: Techno-Bogenschützin Reimi dient zusammen mit Edge bei der irdischen Raumflotte und begleitet ihn von Anfang an. Die Kindfrau Lymle vom Planeten Lemuris dient als Äquivalent einer Magierin und wird von einem monströsen Cerberus beschützt. Der grüne Cyborg Bacchus lässt Energiesalven aller Art los und zählt zusammen mit Reimi zu den Fernkämpfern der Crew. Der Degen schwingende Eldarianer Faize schließlich ist ein flinker Nahkämpfer und scheint charakterlich an Mr. Spock aus der "Star Trek"-Serie angelehnt zu sein.



360 Teils minutenlange Zwischensequenzen in Spielgrafik transportieren die Story.



360 Edge und Faize feilen im Trainingsraum der Calnus an ihrer Schwertkunst.

sein Schwert, Partykollegin Reimi (siehe Kasten) ihren Bogen oder der hünenhafte Cyborg Bacchus seinen Waffenarm. Per frei belegbaren Schultertasten reiht Ihr nach und nach immer mehr Spezialmanöver aneinander, ein Ringmenü pausiert das Scharmützel und lässt Euch Items und pseudo-magische Sonderaktionen wählen. Hier bestimmt Ihr auch, welchen Charakter Ihr steuert, der Rest der Party agiert nach einstellbaren KI-Parametern. So weit, so bekannt. Neu ist die Möglichkeit, auch während eines Kampfes für eines Eurer vier aktiven Partymitglieder einen wartenden Kameraden einzuwechseln. Auch die sogenannten BEAT-Einstellungen sind ein Novum. Hiermit bestimmt Ihr den Kampfstil Eurer Partymitglieder. Je nach ausgeübter Technik brennt Ihr mit vollem 'Rush'-Balken stärkere Special Moves ab oder konzentriert Euch auf die 'Blind-Side'-Attacken. Diese neue Angriffsform hat uns beim Testspiel am meisten

> "The Last Hope" ist kein "Mass Effect" im Cosplay-Kostüm!

Laune beschert. Ihr begebt Euch in eine Kampftrance, lasst einen Gegner herankommen und weicht im letzten Augenblick per Seitschritt aus. Die Belohnung ist ein effektvoller Zeitlupenmodus, der Euch in den toten Winkel Eures Gegners befördert, wo Ihr besonders deftige Attacken abbrennt.

Abseits des Kampfplatzes zeigt sich das SciFi-Rollenspiel, abgesehen von der durchgestylten Techno-Optik aus einer hauseigenen Engine, recht traditionell. Durch urtümlichen Wildbewuchs, idyllische Strände und bizarr-bunte Alien-Architektur joggt Ihr mit Edge und seiner unsichtbaren Party zum nächsten Speicherpunkt, weicht ab und an einem der sichtbaren Gegner per Dash-Sprint aus und baut an leuchtenden Spezialpunkten Rohstoffe zur Item-Herstellung ab. Neben ausufernden Zwischensequenzen und den Ausflügen in diverse Dungeons, von denen unsere Preview-Fassung noch kaum etwas zeigte, spielt sich der erzählerische Part der RPG-Utopie nach alter Serientradition in sogenanten 'Private Actions' ab. Diese optionalen Dialogszenen finden neuerdings auch an Bord der Calnus statt, die als mobile Basis einen komplett neuen Aspekt in die Interaktion mit Euren Gruppenmitgliedern bringt. Mit übersetzten Texten und englischer Sprache verlässt "Star Ocean: The Last Hope" voraussichtlich im Juni das Wurmloch. *mw*

System	360
Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS
- flotte Echtzeitkämpfe mit Combos und coolem Blindside-Modus
- gestochen scharfe und knallbunte Planetenwelten
- Szenario zwischen "Star Trek" und "Saber Rider"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Dungeondesign und Raumreisen noch nicht bewertbar
- englische Sprachausgabe schlampig

FAZIT » **Aufgeregt, poppig und inspiriert wirkt tri-Aces Space-Opera bis jetzt. Ziehen Story und Rätsel mit der Qualität der Kämpfe und der Präsentation gleich, wird "SO: TLH" zur "letzten Hoffnung" der Japan-RPGs!**

YOSHINORI YAMAGISHI

Der Produzent der "Star Ocean" Reihe über seine Geek-Truppe und die letzte Hoffnung der japanischen Rollenspiele.



Im Marine-Museum zu London ließ Square Enix die Preview von "Star Ocean: The Last Hope" vom Stapel laufen. Wir nutzten unseren Besuch, um mit dem tri-Ace-Veteranen und Produzenten Yoshinori Yamagishi über sein strahlendes Sternenbaby und die düstere Lage von Japan-RPGs auf aktuellen Konsolen zu plaudern.

M! Games: Machen Sie sich Sorgen um die Verkaufszahlen von "Star Ocean: The Last Hope"? Die Xbox 360 ist in Japan nicht gerade beliebt...

Yoshinori Yamagishi: Als wir mit der Entwicklung begannen, war das noch anders. Inzwischen können wir natürlich nicht leugnen, dass sich die Xbox 360 in Japan jämmerlich verkauft. Ehrlich gesagt, ist mir der Grund dafür aber ein Rätsel. Ich kann das nicht beantworten.

Wieso haben Sie die Xbox 360 der PS3 als Plattform vorgezogen?

Ganz einfach: Sie war früher verfügbar.

Ist ein "Star Ocean" für PS3 denkbar?

Theoretisch ja. Konkrete Pläne in diese Richtung haben wir aber nicht. Wir können unsere Engine zwar auch für ein PS3-Spiel benutzen, allerdings ist die Engine nur ein Aspekt des Entwicklungs-Prozesses.

War "The Last Hope" von vorneherein für den weltweiten Vertrieb konzipiert?

Nein. Wir wollten das Spiel ursprünglich nur für den japanischen Markt produzieren, schwenkten dann aber auf eine globale Veröffentlichung um. Dazu mussten wir einige speziell japanische Ausdrucksweisen abändern, die für die Spieler außerhalb Japans nicht verständlich gewesen wären.

Gehört der Name Edge Maverick zu den Wörtern, die geändert wurden?

Was die Namen von Charakteren anbetrifft, könnte ich viele Beispiele von älteren Spielen nennen, wo die japanischen Originalnamen sich stark von den amerikanischen oder europäischen Namen unterschieden. In dieser Angelegenheit sollte sich also niemand Sorgen machen oder den Kopf zerbrechen. (Muss sich auch niemand! Edge Maverick trägt seinen superamerikanischen Namen auch in der japanischen Originalfassung. Phonetisch geschrieben, lesen sich die Schriftzeichen dort ungefähr: Eji Maberiku - Anm. der Red.) Was wir ändern mussten, waren bestimmte Floskeln, die man einfach nicht direkt ins Englische übertragen kann. Oder spe-



Name: **Yoshinori Yamagishi**
Position: **Produzent**

Softografie (Auszug):
Valkyrie Profile (1999) – Produzent
Star Ocean: Till the End of Time (Bild) (2003) – Produzent
Star Ocean: First Departure (2007) – Produzent
Star Ocean: Second Evolution (2008) – Produzent

»Ich muss anmerken, dass die Entwickler bei tri-Ace ganz schöne Geeks sind!«

zifische japanische Grußformeln, die nun nur noch an ganz bestimmten Stellen gebraucht werden, wo sie auch für westliche Spieler verständlich sind. Auch bei der Bezeichnung für die Menschheit versuchten wir mehr Varianten zu finden, als wir sie für eine rein japanische Produktion benötigt hätten. Trotz alledem muss ich hier anmerken, dass die Entwickler bei tri-Ace ganz schöne Geeks sind. Viele Ausdrücke im Spiel sind also nach wie vor ziemlich 'geekig'! (lacht)

Der Look von "The Last Hope" ist im Gegensatz zu vielen zeitgenössischen Spielen sehr bunt. Steckt da ein besonderes künstlerisches Konzept dahinter oder gehört sich das einfach für ein japanisches Rollenspiel?
Generell orientieren wir uns einfach am visuellen Stil der "Star Ocean"-Serie, was es uns schwerer machte, solche Dinge wie kleine Grafikfehler zu verbergen. Die gedämpfte Farbpalette vieler heutiger Spiele macht es einfacher, einen realistischen Look zu erzielen. Der technische, klare Hochglanz-Look von "The Last Hope" zeigt alles und war deshalb ziemlich schwer umzusetzen. Wir entschieden uns dafür, weil wir auf die Qualitäten unserer Engine vertrauten, aufwändige Ausleuchtung und einen hohen Detailgrad darstellen zu können.

Apropos Serie: Gab es Punkte im Vergleich zu den Vorgängern, die Sie diesmal bewusst geändert haben?
Einmal gab es da gestalterische Aspekte bezüglich der Ausleuchtung, die wir mit unserer neuen Engine so erstmals umsetzen konnten. Vom Spielsystem her ist unser Blindside-System (siehe Preview ab Seite 38) das wichtigste neue Feature.

Es gab Kritiken, in denen der Zwang zum häufigen Wechseln zwischen den drei Spiel-Discs bemängelt wurde. War das nicht anders zu lösen?
Um die Wahrheit zu sagen: Ursprünglich hätten wir zehn Dics gebraucht, um die Datenmenge des Spiels unterzubringen. Während der Entwicklung gab es aber etliche technische Verbesserungen, so dass wir bei drei Discs angelangten. Am liebsten hätten wir natürlich nur eine einzige Scheibe gehabt. Bei "Star Ocean: Till the End of Time" passte noch alles auf eine, aber das geht bei einem Spiel in HD-Auflösung nicht mehr. Wir haben dann alle möglichen Varianten ausprobiert, wie wir die Daten optimal ablegen können. Aber in jeder anderen Aufteilung hätten die Spieler die Discs sogar noch häufiger wechseln müssen. Das ist einer der Unterschiede von Rollenspielen zu eher linearen Genres wie z.B. Ego-Shootern, da müssen die Spieler nicht in bereits besuchte Areale zurückkehren können.


Wie im "Star Trek"-Universum steht der Menschheit in "Star Ocean" eine glänzende Zukunft als piekfeine Astronauten bevor.

" The Last Hope" ist ja ein Prequel. Knüpft dessen Spielende also direkt an den Anfang des ersten "Star Ocean" bzw. von "Star Ocean: First Departure" an?
Zwischen dem Ende von "The Last Hope" und "First Departure" liegen gut 300 Jahre. Es gibt also keinen direkten Anknüpfungspunkt für die Story. Allerdings existieren viele Elemente, die Serienfans bekannt vorkommen werden, und von denen aus sie auf die Handlung der Spiele schließen können, die in der Zukunft des "Star Ocean"-Universums angesiedelt sind.

Die SciFi-Elemente der ersten "Star Ocean"-Spiele waren stark vom "Star Trek"-Univerum beeinflusst. Ist das auch bei "The Last Hope" der Fall?
Die tri-Ace-Entwickler sind bekennende Trekkies und "Star Ocean" bedient sich sicherlich beim Grundkonzept dieses Universums. Man kann allerdings nicht sagen, dass "The Last Hope" gestaltet wurde, um "Star Trek" zu ähneln. Die Intention hinter diesem Spiel war in erster Linie zu erzählen, wie die Welt und das Universum vor dem Anfang des ersten Teils aussahen.

Planen Sie Download-Inhalte für "Star Ocean: The Last Hope"?
Im Moment nicht. Also keine zusätzlichen Dungeons oder Items oder so etwas. Wir haben auch keine Elemente auf den Discs, die man dann erst später per Download freischalten könnte. Der gesamte Inhalt ist jetzt schon verfügbar und wird durch ganz normales Offline-Spielen nach und nach zugänglich.

Gibt es Pläne für einen MMORPG-Ableger der "Star Ocean"-Serie?
Wir haben das früher mal angedacht, verfolgen inzwischen aber lieber ein eigenständiges Online-Konzept. Wir können aber nicht ausschließen, künftig einmal ein Online-"Star Ocean" zu machen.

Letztes Jahr äußerten sich einige japanische Designer, darunter auch Hideo Kojima, besorgt über die Qualität japanischer Spiele, die in Sachen Kreativität und Innovation hinter westliche Produkte zurückfielen. Was denken Sie darüber?
Es gab eine Zeit, in der die japanische Spieleindustrie konkurrenzlos die Weltspitze einnahm. Das ist nicht mehr der Fall. In den heutigen Zeiten von Xbox 360 und PS3 habe ich generell eher den Eindruck, die Welt um uns herum wird von Tag zu Tag stärker und die japanischen Entwickler werden abgehängt. Ich bin aber überzeugt, dass unsere neue tri-Ace-Engine im weltweiten Wettbewerb bestehen wird. (Diese Engine nutzte tri-Ace bereits bei "Infinite Undiscovery", allerdings wurde sie laut Yamagishi seitdem stark verbessert – Anm. der Red.)

Würden Sie zustimmen, dass "The Last Hope" im Moment die letzte Hoffnung für traditionelle japanische Rollenspiele auf der Xbox 360 darstellt?
(Lacht) Inzwischen werden auch in Japan immer weniger RPGs für die Current-Gen-Konsolen produziert. Ich kann also schon verstehen, wenn man die Zukunft für Japan-RPGs eher trostlos sieht. Wir hoffen bei tri-Ace allerdings, auch in Zukunft eine Nische zu finden, wo wir weiterhin Rollenspiele machen können!

Das Gespräch führte Max Wildgruber.



Im stylischen 'Blind Side'-Modus attackiert Ihr in Zeitlupe mit heftigen Spezialattacken.


Knackscharf und knallbunt: Die Techno-Optik schwelgt in Hochglanz-Oberflächen.

R.U.S.E.

Krieg ist Ansichtssache? Zumindest habt Ihr die Wahl aus drei Perspektiven.

360 Die mittlere Ansicht nutzt Ihr, um Truppen über große Distanzen zu verschieben.

Nordfrankreich, 1943: Die Alliierten planen, die Deutschen aus der Normandie zurückzudrängen. Zur Verschleierung ihrer Pläne stellten die westlichen Mächte Attrappen von Flugzeugen, Panzern und Geschützen auf – Operation "Fortitude" war geboren.

München, 2009: Ubisoft präsentiert in München "R.U.S.E.", ein Strategiespiel, das eben jene Kriegstaktik aus dem 2. Weltkrieg zum elementaren Spielprinzip erhebt. Der Name "R.U.S.E." steht für List oder Finte, im Spiel werden so die Täuschungsmanöver bezeichnet, die sich auf die Manipulation von Informationen beziehen. Drei grundsätzliche Arten von RUSE-Fähigkeiten stehen in den historischen Schlachten zur Verfügung: Versteckt Informationen (macht eigene Einheiten unsichtbar), gebt Falschinformationen (die oben erwähnten Attrappen) und klaut Informationen (deckt feindliche Einheiten auf). Im Spielverlauf schaltet Ihr bis zu sechs Varianten der jeweiligen RUSE-Manöver frei. Vorsicht: Der Gegner verfügt über die gleichen Fähigkeiten.

> Der dreistufige Zoom über die riesigen Gefechtskarten beeindruckt.

In der zehnstündigen Solo-Kampagne spielt Ihr auf Seiten der US-Amerikaner, Engländer, UdSSR, Italien oder Frankreich gegen Nazi-Deutschland. Schauplätze sind historische Schlachtfelder wie die Normandie oder der Kampf um das italienische Kloster Montecassino. Die Einheiten samt Prototypen sind akkurat umgesetzt, Fantasie-Truppen wie in "Command & Conquer" begegnet Ihr nicht. Im Mikromanagement gibt sich "R.U.S.E." genretreu und wagt keine Experimente: Baut frei Eure Basis mit Versorgungsgebäuden und Waffenfabriken – wie aus dem Nichts auftauchender Truppen-Nachschub ist nicht vorgesehen.

Beeindruckend der dreistufige, ruckfreie Zoom über die riesigen Gefechtskarten: In der äußersten Zoomstufe sieht das Schlachtfeld wie eine auf einem Taktik-Tisch ausgerollte Karte aus, auf der Ihr Eure Einheiten wie bei einem Brettspiel verschiebt. In der mittleren Ansicht übernehmt Ihr den Basenbau und die taktische Fortbewegung des Kriegsgeräts. Zum besseren Überblick sind hier alle Einheiten überdimensioniert und farbig dargestellt. Die Nahansicht erinnert an klassische Strategiespiele mit Top-Down-Perspektive: Dirigiert Heer und Luftwaffe über das Gelände und lasst das Mündungsfeuer sprechen.



360 Kämpfe zu Boden und in der Luft: Das freie Zoomen und Schwenken der Kamera erlaubt spektakuläre Ansichten während der Gefechte.

Fordernd: "R.U.S.E." verlangt von Euch den geschickten Wechsel aller drei Perspektiven.

Fraglich ist eine flüssige Performance auf Konsole, denn die Präsentation lief auf einem PC. Immerhin wurde mit einem Xbox-360-Pad gesteuert – die Kontrollen sind schließlich das Sorgenkind der Konsolen-Strategen. *pu*

System	PS3 / 360
Entwickler	**Eugen Systems, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Strategie**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- innovativer Ansatz der List und Täuschung des Feindes, der viele taktische Möglichkeiten verspricht
- riesige, realistische Schlachtfelder
- dreistufiger Zoom in Echtzeit

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Steuerung ist komplex
- flüssige Performance auf Konsole fraglich

FAZIT » **Mit List und Tücke zum Erfolg: Das angestaubte Weltkriegssetting erhält einen strategischen Neuanstrich.**



PS3 Die Karten sind in Zonen eingeteilt, auf der Ihr Einheiten verschiebt. Ein 'Nebel des Krieges' existiert nicht.



PS3 Die RUSE-Fähigkeiten erlauben viele taktische Manöver: Hier machen wir unsere Truppen unsichtbar.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

In der Prärie herrscht keine Demokratie. Ubisofts Revolverhelden lassen die Colts rauchen.

PS3 Wie in "Call of Duty": viele Skriptereignisse, Explosionen und Ballereinlagen.

Der Wilde Westen kehrt auf Eure Konsole zurück: Noch bevor Euch Rockstars "Red Dead Redemption" im Herbst die Pferde satteln lässt, begleitet Ihr im Prequel zum Action-Shooter "Call of Juarez" (75%, MAN!AC 08/07) die kompromisslosen McCall-Brüder.

In den Wirren des amerikanischen Bürgerkriegs desertieren die ungleichen Brüder und machen sich auf die Suche nach einem verfluchten Goldschatz. Dabei wird kein Klischee klassischer Western-Filme ausgelassen – wankelmütige Indianer, ein rachsüchtiger Colonel, ein mexikanischer Banditenkönig und eine verführerische Frau, welche die beiden Männer entzweit.

Im Vergleich zum 2007 erschienenen Vorgänger entscheidet Ihr vor jeder Mission, mit welchem der Brüder Ihr die linearen Levels absolviert – entsprechend andere Pfade schlagt Ihr ein. Ray ist der Mann fürs Grobe und mit seinen Zwillingspistolen der schnellste Schütze im Wilden Westen. Zudem klemmt er sich an Standgeschütze und wirft gern Dynamit. Der agile Thomas schießt vornehmlich mit Gewehr oder Bogen aus der Distanz und nutzt ein Messer im Nahkampf. Zudem kann nur Thomas klettern und muss seinem Bruder ein ums andere Mal unter die Arme greifen. Das spricht eigentlich eindeutig für einen Koop-Modus, den der polnische Entwickler Techland allerdings ausschließt.

> Es wird kein Klischee klassischer Western-Filme ausgelassen.

In dem effektreich inszenierten Bleigewitter zählt aber nicht nur ein locker sitzender Colt, sondern auch kluges in Deckung gehen. Euer Outlaw sucht hinter Felsvorsprüngen, Wänden und Tischen automatisch Schutz, wenn Ihr in der Nähe entsprechender Objekte seid. Dann wird der Charakter hinter der Deckung fixiert und Ihr bewegt nur das Fadenkreuz. Der aus dem Erstling bekannte 'Konzentrations'-Modus ist wieder dabei: Markiert in Zeitlupe mehrere Ziele und lasst anschließend in Echtzeit den Revolver sprechen. Neben variantenreichen Schauplätzen wie dichten Wäldern, Geisterstädten und überfüllten Saloons lassen besonders die überarbeiteten Bosskämpfe Westernatmosphäre aufkommen: Im Duell Mann gegen Mann kreuzt sich Schnelligkeit mit dem optimalen Augenblick, den Revolver aus dem Gurt zu ziehen. *pu*





360 Zu Beginn Eures Wildwest-Feldzugs kämpft Ihr als Soldat auf Seiten der Südstaatler – und werdet später zum Outlaw.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Techland, Polen**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » 2 spielbare Charaktere mit Spezialfähigkeiten
- » Fortbewegung auf Pferd, Planwagen und Kanu
- » atmosphärische Bosskämpfe
- » auf Hochglanz getrimmte Optik

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » den Massenschlachten fehlt es noch an dem gewissen Bums

FAZIT » **Skriptlastiger Ego-Shooter im (noch) unverbrauchten Wildwest-Setting – viel Blei, wenig Tiefgang.**

LOST PLANET 2

Enthüllt: Eis und Schnee sind passé – der neue Star ist der Koop-Modus für bis zu vier Käferkiller.

"Lost Planet: Extreme Condition" war alles andere als Schall und Rauch: Die toll designte Spielwelt, die frische Gegenerriege und die knackige Robotersteuerung vereinten sich zu einem optisch wie spielerisch berauschenden Actionfest. Und dennoch: Die heimlichen Stars waren die Bombast-Explosionen und hollywoodreifen Rauchsäulen, die während und nach einer Schlacht in den HD-Himmel entschwanden – so etwas hatte die Spielwelt noch nicht gesehen. Ebenfalls erstmals erfolgreich vereint waren taktisch packende Roboterkämpfe und Online-Deathmachtes, nicht umsonst avancierte der mit drei Map-Packs bedachte Mehrspieler-Part zum Publikumsliebling. Eine Sache jedoch bekamen die Capcom-Oberen aus den Reihen der Spieler immer wieder zu hören: "Warum lasst Ihr uns nicht im Koop-Modus gegen die Insektenbrut ran?"

Da der Kunde bekanntlich König ist, wurde das kooperative Spielen der Kampagne zum Hauptziel des Nachfolgers auserkoren: In "Lost Planet 2" pflügen bis zu vier Schneepiraten im Online-Koop-Modus durch die Landschaften des Planeten E.D.N. III; der hat sich vom letzten Spektakel nicht wirklich erholt. Die andauernden Kämpfe um die wenigen Energiequellen zogen einen rasanten Klimawandel nach sich. Das Eis schmolz und überspülte ganze Landstriche – geblieben sind Mangrovensümpfe und Dschungelgebiete. Geblieben sind auch die Acrid, ein gefährliches, vielgestaltiges Käfervolk, das den Planeten ebenso als Lebensraum beansprucht wie die rivalisierenden Banden der Schneepiraten.

DIE LOST-PLANET-PRÜGELPARTY



Kenner von Capcom-Beat'em-Ups wissen: Immer wieder feiern Helden anderer Capcom-Spiele Gastauftritte in den hauseigenen Prügelspielen (so z.B. Mega Man in der Samurai-Klopperei "Onimusha Blade Warriors"). Jüngst konntet Ihr Euren Kumpels gar mit einem Kampfroboter aus "Lost Planet" auf die Mütze geben. Im Import-Prügelspiel "Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes" (Wii) trat der Mech PTX-40A u.a. gegen die Schlägergrößen Ken, Ryu, Morrigan und Chun Li an.

Für uns beginnt das Erlebnis "Lost Planet 2" an Bord eines Schlauchbootes, begleitet von der eigenen Armada zu Wasser und zu Luft sowie einem Konzert der Explosionen – fast schon fühlen wir uns an "Call of Duty 4" oder "Killzone 2" erinnert. Als das Viererkommando festen Boden unter den Füßen hat, geht der Kampf im Dschungel richtig los: Aus der Third-Person-Perspektive verfolgen wir Scharmützel mit bis an die Zähne bewaffnetem Fußvolk und nicht minder gut ausgerüsteten Krabblern. Als Detail am Rande bemerken wir,



360 Das altbackene Speichersystem mittels aktivierbarer Energiesäulen ist wieder dabei – doof, wenn Euch dabei ein Bossgegner mit seinem Eisstrahl ins Visier nimmt.



360 Hinterm Steuer Eures Roboters schießt Ihr die Käfer reihenweise zu Brei – nur den Nahkampf solltet Ihr vermeiden.



360 Auch Teil zwei setzt auf Shootouts mit turmhohen Gegnern – netterweise markieren diese ihre empfindlichen Stellen mit oranger Leuchtfarbe.

wie unser Trupp beim Durchqueren eines reißenden Baches gegen die Strömung ankämpft und dennoch um einige Meter abgetrieben wird.

Beim Stürmen eines Dschungellagers, das unsere Feinde inmitten einer indianisch anmutenden Tempelanlage errichtet haben, macht die Spielfigur zum ersten Mal Gebrauch von einem neuen Item – dem tragbaren Schild. Die Kollegen suchen prompt Schutz hinter der mobilen Metallwand und heben die gegnerischen Heckenschützen mit einer Ladung aus dem Raketenwerfer aus. Der anschließende Einstieg in das Cockpit eines Kampfroboters macht Lust auf mehr: Begleitet vom lauten Einrasten der Metallscharniere wuchtet sich das mechanische Ungetüm auf und lässt die MGs warmlaufen. Die nächste Käferkolonne hat der Feuerpower des Viererteams nichts entgegenzusetzen und verabschiedet sich in saftiger "Starship Troopers"-Manier – lediglich die größeren Exemplare geben erst nach Treffern an den hellrot schimmernden Schwachstellen klein bei.

> Die Käferkolonne hat der Feuerkraft des Teams nichts entgegenzusetzen.

Die gezeigten Szenen enden mit einem gewaltigen Bossfight: Was zunächst wie ein Flutberg in einem tiefblauen See anmutet, entpuppt sich als gigantischer Leguan mit gespaltener Feuerzunge. Blitzschnell schießt die Fleischpeitsche aus dem glühenden Rachen – hier hilft nur eine Ausweichrolle zur Seite. Während die Kollegen das Biest mit frontalen Raketenwerfer-Attacken ablenken, flankiert der Hauptcharakter das Ungetüm und erklimmt mithilfe des aus Teil 1 bekannten Enterhakens den Rücken. Inmitten der klebrig-plastisch wirkenden Haut des Monsters liegen die rötlichen Schwachstellen – von unten unerreichbar, sind sie jetzt ein leichtes Ziel. Bevor der schwarz schimmernde Riese sein Leben aushaucht, endet die Echtzeitaction. Wir sind uns sicher: "Lost Planet 2" erweitert die gelungene Mischung aus Third-Person-Schießereien und Roboteraction um einige sinnvolle Features wie den rasanten Koop-Modus für vier Spieler – und trifft damit ins Schwarze! *ms*



360 Das mobile Schutzschild im Praxistest: Der vordere Spieler baut die Blechwand auf, kann dafür nicht schießen – das übernimmt der Kollege links im Bild.

DREI SPIELEPROFIS FÜR EIN ACTIONFEST

Mehr japanisches Spielspaß-Know-how in einem Entwicklerteam zu bündeln, ist schwierig – an "Lost Planet 2" werkeln gleich drei Konsolenprofis. Die Oberaufsicht als Executive Producer besitzt Keiji 'Mega Man' Inafune: Das Entwickler-Urgestein hatte neben der Erfindung des berühmten Blauhelms bei vielen Capcom-Klassikern die Finger im Spiel, z.B. bei "Street Fighter", "Chip'n Dale: Rescue Rangers" oder "Breath of Fire". Eigentlicher Projektleiter ist aber Producer Jun Takeuchi, der jüngst mit "Resident Evil 5" das Capcom-Flaggschiff sicher in den Hafen schipperte. Takeuchi zeichnete bereits für "Lost Planet: Extreme Condition" verantwortlich und war federführend bei "Onimusha 3". Der Dritte im Bunde ist Kenji Oguro – "Onimusha"-Veteran und großer "Gran Turismo"-Fan. Zusammen mit Takeuchi brachte er den Vorgänger auf die Erfolgsspur – innerhalb des Teams ist Oguro dafür bekannt, dass er seine Mitarbeiter durch das Spendieren kulinarischer Leckereien bei Laune hält.







Keiji Inafune, Kenji Oguro und Jun Takeuchi (von links).

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2009

DAS GEFÄLLT UNS:
- » kooperatives Spielen für vier Kämpfer
- » Klimawandel bringt mehr Farbe ins Spiel
- » krachiger Action-Cocktail
- » Grafik deutlich detailreicher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » spielerische Neuerungen fehlen

FAZIT » Evolution statt Innovation: Der Schnee schmilzt, das Spielkonzept bleibt und zündet auch beim zweiten Mal. Der Vierspieler-Koop-Modus verspricht Online-Spaß pur.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Keine Chance für digitale Rambos: Hier verlasst Ihr Euch aufs Team!



Taktik-Shooter für Konsolen mussten sich bislang mit kleinen Scharmützeln begnügen, da die Simulation dynamischer Schlachtfelder reichlich Rechenkraft verschlingt: In Titeln wie "Operation Flashpoint: Elite" (Xbox) oder der "Conflict"-Serie geht die Spieltiefe zulasten der Optik. Doch schon im Sommer will Codemasters auf PS3 und Xbox 360 beweisen, dass die HD-Konsolengeneration sowohl komplexe Kampfverläufe simulieren als auch diese in prächtiger Optik darstellen kann. Schauplatz wird die fiktive Insel Skira sein, die sich irgendwo vor der östlichen Küste Russlands befindet. Auf 220 Quadratkilometern rücken US-Marines gegen chinesische Truppen vor, Ihr spielt die Missionen der Kampagne im Team mit KI-Soldaten oder bis zu drei Koop-Freunden. Das komplette Eiland ist begehbar, Ihr dürft also Missionsziele aus beliebiger Richtung angehen und mittels komplexem Kommandosystem mit Euren Kameraden Ablenkungs- und Zangenmanöver arrangieren. Dazu nutzt Ihr das Steuerkreuz, mit dem Ihr blitzschnell durch diverse Taktikmenüs klickt – Kombinationen wie ↓, ↓, → lösen allerhand Teamaktionen wie Sperrfeuer, medizinische Versorgung und Sturmangriff aus. Beim ersten Anspielen beherrschten wir schon nach wenigen Minuten eine Handvoll Kommandos, man lernt sie wie Special Moves in einem Beat'em-Up. Kommandiert wird per Zielkreuz oder taktischer Karte, mit



PS3 In "Operation Flashpoint" kämpft Ihr auf Distanz: Wer einfach in die Siedlung stürmt, endet im Kugelhagel – nutzt Deckung und optimiert die Schusswinkel!

DIE VORGÄNGER

Das erste "Operation Flashpoint" kommt 2001 für PC und begeistert bis heute eine umfangreiche Fangemeinde: Das liegt nicht nur am taktischen Spielablauf, sondern vor allem an den mitgelieferten Editoren. Damit erstellen sogenannte 'Modder' eigene Levels, Missionen und dank dynamischem KI-Skript individuelle Verhaltens- und Teamstrategien für die Feinde – sogar Aufbauelemente fügen die Bastler hinzu, man errichtet etwa eigene Basen! Nach der Veröffentlichung des optisch kargen Xbox-Ablegers "Elite" (2005) trennt sich Entwickler Bohemia Interactive von Codemasters, welche jedoch die Rechte am Titel behalten. Deshalb nennt Bohemia 2006 seinen inoffiziellen PC-Nachfolger "Armed Assault", während "Operation Flashpoint: Dragon Rising" von Codemasters selbst entwickelt wird.



Wurde durch Modding zum Kult: "Operation Flashpoint" entfacht Online-Gefechte für 64 PC-Spieler.



PS3 In Deckung, verletzt oder am Stürmen? Die Icons links oben verraten, was Eure Team-Kameraden im Augenblick treiben.



PS3 Überraschung ist der halbe Sieg: Die dichte Flora und das hügelige Gelände lassen sich hervorragend nutzen, um das Team an feindliche Stellungen zu führen.

der sich das komplette Umfeld, alle gesichteten Feinde und ihre Blickwinkel überschauen lassen. Mit diesem mächtigen Werkzeug gilt es knifflige Aufgaben zu meistern, in denen Ihr stets mehrere Ziele verfolgt. Im Gegensatz zum üblichen Militär-Shooter werden die Ereignisse jedoch nicht per Schalterzone ausgelöst, sondern möglichst realistisch simuliert: Sämtliche Einheiten verfolgen individuelle Ziele, patrouillieren, stürmen und eilen sich gegenseitig zur Hilfe – nur wer zum richtigen Zeitpunkt und am richtigen Ort eingreift, entscheidet den Kampf zu seinen Gunsten. Wollt Ihr also einen Konvoi abfangen, müsst Ihr Euch sputen! Andererseits könnt Ihr auch mal auf die Nacht warten, um die Dunkelheit für den Überraschungsangriff auf eine schwer befestigte Stellung zu nutzen. Natürlich wird Euch Codemasters mit massig Vehikeln und Hubschraubern unterstützen sowie reichlich taktische Ausrüstung und allerhand exotische Waffen auf der Insel verteilen.

Sie zittern, humpeln und kriechen: Auch Verletzungen werden simuliert.

Neben der Koop-Kampagne ist ein Online-Schlachtmodus geplant, über den uns Entwickler Codemasters allerdings noch nichts verraten wollte. Seid gespannt, wir halten Euch auf dem Laufenden. *oe*

System	PS3 / 360
Entwickler	**Codemasters, UK**
Hersteller	**Codemasters**
Genre	**Taktik-Shooter**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- » intelligente KI
- » jede Schlacht birgt neue Überraschungen
- » offene Inselwelt ermöglicht Expeditionen
- » vielfältige Vorgehensweisen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » Einsteiger brauchen eine Taktikschule

FAZIT » **Ballern mit Grips und Teamgeist: Der dynamische Schlachtverlauf und die offene Insel lassen auf einen im Shooter-Genre beispiellosen Wiederspielwert hoffen!**

»UNSERE SOLDATEN SIND VÖLLIG FLEXIBEL!«

Im Gespräch mit Brant Nicholas, Senior Producer

M! Games: Die Rieseninsel und aktuelle Grafik in allen Ehren, aber was ist an "Dragon Rising" wirklich neu?
Brant Nicholas: Wir haben uns vor allem intensiv damit beschäftigt, die optimale Balance zwischen Simulation und Spiel zu finden: Zum Beispiel macht es keinen Spaß, dauernd Mehrspieler-Missionen abzubrechen, nur weil etwa der Sprengstoffexperte ausfällt – dafür wird es Klassenwechsel und Respawn am nächsten Checkpoint geben. Außerdem haben wir das Kommando- und Kommunikationssystem griffiger gestaltet, damit der Spieler den individuellen Manövern der KI blitzschnell begegnen kann – es gibt jetzt hunderte von Verhaltenweisen und Taktiken, mit denen die KI dynamisch auf die Aktionen des Spielers reagiert.

Ganz schön clever, kommt der Otto-Normal-Spieler da überhaupt noch mit?
Mit Sicherheit, schließlich spielen auch Faktoren wie Moral eine wichtige Rolle. Wir arbeiten sogar mit verschiedenen Typen, der Schuss- und Verteidigungsmoral. So lassen sich z.B. Einheiten mit Sperrfeuer festnageln und wenn ein Mitglied einer Truppe verletzt wird, müssen die Kameraden die Stellung verteidigen und Hilfe leisten – da kämpfen sie weniger mutig als bei einem Sturmangriff. Im Angesicht des virtuellen Todes werden Gegner sogar in Panik ausbrechen und desertieren – das gibt es in keinem anderen Shooter! Ich denke, die realistische KI ist uns besonders gut gelungen.

Realistisch und unterhaltsam: Brant Nicholas schwört auf die Codemasters-KI.

Man kann dem Geschehen auch einfach nur zugucken?
Das geht schon, aber ganz ohne Aktion wird man dann zur Zielscheibe: In dem mächtigen Areal rücken alle Einheiten ihrer Aufgabe nach vor und es liegt am Spieler, die Schlacht zugunsten der eigenen Truppe zu entscheiden. Dabei kann man sowohl allein Hand anlegen, als auch im Team mit den KI-Kameraden agieren oder ausschließlich als Kommandant handeln. Wer die Truppe mit der taktischen Karte geschickt platziert, braucht kaum Unterstützung zu leisten – man wird sogar eine Trophäe gewinnen, wenn man eine Mission besteht, ohne einen einzigen Schuss abzugeben. Von wegen also 'einfach nur zugucken', das ist in unserem Spiel eine Herausforderung!

Die Inselwelt ist groß und offen: Was passiert, wenn man sich von der Mission entfernt?
Auch das ist möglich, der Spieler darf jederzeit die komplette Insel erkunden. Sobald er das Missionsareal verlässt, wird die Insel mit zufälligen Truppen besiedelt. Bei jeder Expedition wird der Spieler also mit neuen Verhältnissen konfrontiert. Es locken versteckte Lokalitäten und Ausrüstung, darunter eine russische Militärbasis. Zivilisten und Tiere gibt es auf unserer Insel nicht, wir wollen simulieren und nicht provozieren – das ist uns sehr wichtig.



In der Gegend um Warwickshire verwandelt Codemasters ein Anwesen in eine funkelnde Entwicklerzentrale.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Der Mutant wird mit seiner düsteren Vergangenheit konfrontiert – M! hat ihn dabei begleitet.

360 Nur zwei Gegner? Wolverine schlitzt die hoffnungslos unterlegenen Soldaten im Vorbeigehen auf.

Überraschung im Reich der Lizenzspiele: "X-Men Origins: Wolverine" versteht sich nicht als reine Filmumsetzung, sondern will mehr die Fans der Comic-Inkarnation ansprechen. Was im Klartext heißt: Der virtuelle Ausflug des Klingenschwingers übernimmt Aussehen und Rahmenhandlung der Kinovorlage, ist aber ein mächtiges Stück rabiater.

Das fällt sofort auf, als wir zur Mission in einem Dschungel antreten: Wolverine wird von einem Trupp Söldner attackiert. Auf Knopfdruck fahren die Klingen aus seinen Handrücken und wir versenken sie in den Körpern der Kontrahenten. Die gehen im Eiltempo zu Boden, nicht ohne jede Menge Blut zu verspritzen und das eine oder andere Körperteil zu verlieren. Das einfache Kampfsystem erlaubt die Kombination aus leichten und harten Angriffen sowie Würfen, die gelegentlich durch Zeitlupe oder Kamerazoom noch intensiver dargestellt werden. Weil schlichtes Zerstückeln nur begrenzt abwechslungsreich ist, spielt die Umgebung eine Rolle bei der Eliminierung der Angreifer: Sind in der Nähe etwa ein abgebrochener Ast oder andere spitze Strukturen zu finden, werden Bösewichte schon mal daran aufgespießt. Seht Ihr solche Gelegenheiten nicht von alleine, hilft die praktische 'Feral'-Sicht. Der jederzeit aktivierbare Grafikfilter zeigt Wolverine nicht nur den Weg durch das Level an, sondern auch wo sich wichtige Objekte oder eben Meuchelhilfsmittel befinden. Die kanadische Killermaschine ist außerdem agil und springt sehr weit – prima für eingestreute Plattformpassagen und um entfernte Schurken anzugreifen.

> Wolverine ist rabiater als sein Kino-Ebenbild.



360 Nach einem bluthaltigen Marsch durch den Dschungel wartet ein dicker Koloss auf Euch – mit etwas Taktik habt Ihr ihn bald ausgeschaltet.

Auftreten, Kampfstil und andere Details wie Wolverines Kletterkünste erinnern an "God of War", Kratos' Abenteuer sind offensichtlich eine wichtige Inspirationsquelle für die Entwickler. Eigenständige Ideen entdeckten wir bei unserem Ausflug keine, die Implementierung der bekannten Zutaten gelang dafür ohne erkennbare Macken und sorgt für ein flüssiges Spielerlebnis. Auch die grafische Umsetzung ist gut, aber nicht herausragend, die Brutalität wird jedoch effektiv in Szene gesetzt. Das sorgt für Bauchgrimmen bei Activision: Bislang ist noch nicht abzusehen, ob die Schnetzelei hierzulande erscheint. Und wenn doch: Wie viel muss dann womöglich geschnitten werden? *us*



360 Kratos lässt grüßen: Nicht nur die grafische Umsetzung einiger Kampfaktionen erinnert an den Geist von Sparta.

System	PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	**Raven Studios, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Action**
Termin	**Mai**

DAS GEFÄLLT UNS
- brachiale Comic-Action
- eingängige Steuerung
- unkompliziertes Kampfsystem
- bringt die Vorlage gut rüber

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Dauergemetzel nicht sonderlich tiefgründig
- Rätsel bisher arg simpel

FAZIT » **Die Klingenfäuste schlitzen sich durch: Das wenig zimperliche Action-Spektakel gewinnt keinen Originalitätspreis, sorgt aber für rabiat-unterhaltsame Stunden.**

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Das brachiale Söldner-Duo macht Shanghai unsicher – M! berichtet vom ersten Einsatz.

360 Nur nicht zimperlich sein: Angeknockte Feinde werden bei Bedarf mit einem kräftigen Tritt ruhiggestellt.

Das erste Spiel der EA-Niederlassung in Montreal hatte deutsches Hausverbot: Das rabiate Vorgehen der Kampfmaschinen Rios und Salem war den Jugendschützern zu heftig. Im Rest der Welt kam die bleihaltige Koop-Action so gut an, dass ein zweiter Einsatz folgt. "Army of Two: The 40th Day" schickt das Duo nach Shanghai, das nach einer Katastrophe in Aufruhr ist – über die genauen Hintergründe und die Story wollten uns die Entwickler bei einer Präsentation noch nichts Genaueres verraten.

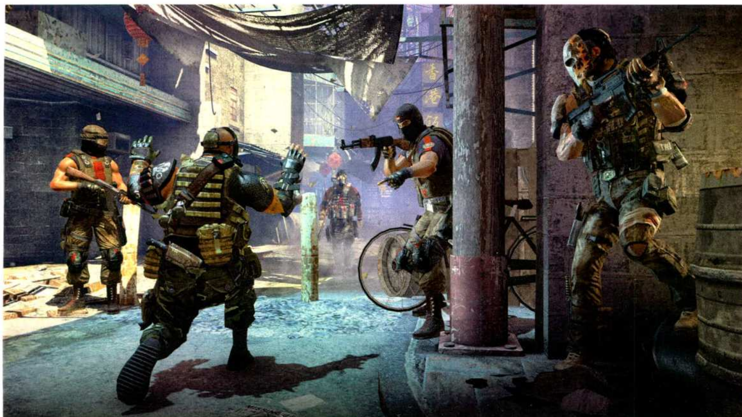
Das neue Szenario sieht schon auf den ersten Blick attraktiver aus als die faden Landstriche des Erstlings: Die asiatischen Straßenschluchten wirken farbenfroher und lebendiger, es lassen sich mehr Details am Rande entdecken. In einer Sequenz auf einem Hochhausdach werden wir Zeugen von ansehnlichen Spezialeffekten, als eine Reihe von Explosionen für Verwüstung sorgt. Auch spielerische Fortschritte fallen auf: Sowohl die Gegner als auch Euer KI-Kumpel agieren intelligenter als beim Vorgänger. Die Feinde lassen ihr Kanonenfutter-Dasein hinter sich und gehen strategischer vor – tumbes Losstürmen und Ballern Eurerseits ist kein adäquates Mittel mehr. Der Söldner-Kollege setzt Eure Vorgaben genauer um. Die könnt Ihr durch ein leistungsstarkes Hilfsmittel besser planen: Auf Knopfdruck aktiviert Ihr eine Satelliten-gestützte Ansicht, in der Ihr zu Freund und Feind per Scan Daten über ihren Zustand und mögliche Handlungsoptionen erhaltet. Das erinnert an "Metroid Prime" und bringt interessante Möglichkeiten ins Spiel. So weist Ihr Euren Kumpanen etwa an, sich vermeintlich zu ergeben, um Feinde aus ihrer Deckung zu locken – das gibt Euch Gelegenheit, aus dem Hinterhalt anzugreifen. Teamwork bleibt das zentrale "Army of Two"-Element, daher legen die Entwickler Wert darauf, diesmal eine Splitscreen-Option anzubieten.

> Teamwork bleibt das zentrale "Army of Two"-Element.



360 Feuergefechte gehören erneut zum Söldneralltag – diesmal verhalten sich sowohl Gegner als auch Euer KI-Kumpel intelligenter.

Ist die Gefahr beseitigt, gibt Euch das "The 40th Day" klar zu verstehen: Rios und Salem klappen ihre Gesichtsmasken hoch, wenn die Luft rein ist. Das macht die beiden Stars etwas menschlicher, zudem sind die zynischen Sprüche des Vorgängers verschwunden. Diese Entschärfungen sollen 2009 den Deutschland-Einsatz der Zweier-Armee ermöglichen, was wir angesichts des vielversprechenden ersten Eindrucks begrüßen würden. *us*



360 Gut getäuscht: Während einer vermeintlich aufgibt (Mitte), lauert der andere im Hinterhalt (rechts).

System	PS3 / 360
Entwickler	EA Montreal, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	2009

DAS GEFÄLLT UNS:
- Shanghai optisch schick in Szene gesetzt
- Koop jetzt auch per Splitscreen
- intelligentes Sichtfilter-System
- flexibleres Vorgehen möglich

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- von der Story war noch nichts zu sehen
- nur ein Szenario wirkt monoton

FAZIT » Attraktiverer Schauplatz, intelligentere Akteure und mehr Aktionsmöglichkeiten – die Söldnerhatz verbessert den Vorgänger in allen Punkten.

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Paradies für Rollenspieler: Trefft moralische Entscheidungen und baut Euren eigenen Turm.

Ihr habt den Vorgänger "Divine Divinity" (PC) nicht gespielt? Kein Problem! Bis auf das Genre und die freie Fähigkeiten-Entwicklung (dazu später mehr) hat "Divinity 2: Ego Draconis" nicht mehr viel mit dem isometrischen Vorgänger gemein. Teil 2 spielt über 100 Jahre später und wird dank riesiger 3D-Welt, Drachenverwandlung und vielen weiteren guten Ideen ein Konkurrent für "Oblivion" und "Dragon Age".

Anfangs seid Ihr ein kleines Licht in der großen RPG-Welt: Als Drachentöter-Rekrut beteiligt Ihr Euch an der Verfolgung eines berüchtigten Drachenritters. Dieser hat die Gabe, sich in ein Schuppenwesen zu verwandeln und tüchtig Unheil anzurichten. Zwar wird es Euch in den ersten Spielstunden gelingen, den Vogelfreien zu töten – doch anstatt spurlos vom Antlitz des Landes Rivellon zu verschwinden, überträgt der Schuft seine Gabe (bzw. seinen Fluch) auf Euch. So wird der Jäger zum Gejagten und Ihr auf Knopfdruck jederzeit zum schuppigen Feuerspucker. Flammenbälle und glühende Schockwellen gehören fortan zu Eurem Angriffsrepertoire, die Luftschlachten verfolgt Ihr wie bei "Lair" aus der Third-Person-Sicht. Doch im Gegensatz zum abgestürzten PS3-Spiel von Factor 5 dienen die Flugabschnitte lediglich als Intermezzi zwischen den eigentlichen RPG-Tätigkeiten. Die Entwickler versprechen sogar das ein oder andere Drachenrätsel: So müsst Ihr z.B. einen Generator zerstören, der von einem für Echsen undurchdringlichen Schild geschützt ist. Also verwandelt Ihr Euch während des Sturzflugs in einen Menschen zurück, um wohlbehalten hinter die Barriere zu gelangen – netterweise nimmt Euer Held beim Aufprall aus großer Höhe keinen Schaden.

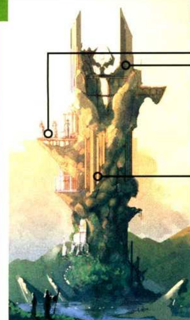


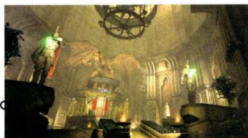
360 Tradition bei Rollenspielen: Einige falsch gewählte Worte können Eure Gesprächspartner verärgern – die Folge ist eine Kneipenschlägerei.

Nach unserem Exkurs als Feuerspucker wandeln wir durch den beschaulichen Ort Farglow. Wo uns die Dorfbewohner anfangs mit kleinen Tutorials versorgt haben, warten jetzt gestandene Abenteurer, bei denen wir u.a. unsere Fähigkeiten im Bogenschießen verbessern. "Divinity 2" zwingt Euch nicht, Euch schon zu Beginn auf eine Klasse festzulegen – jederzeit stehen alle Skills und Sprüche offen. Das Echtzeitkampfsystem offenbart sich als simples Hau-Drauf-Prinzip wie in "Oblivion" oder "Two Worlds." Ob

EUER HAUPTQUARTIER: WOHNEN, MONSTER BASTELN, JOBS VERTEILEN

Im Verlauf des Abenteuers werdet Ihr Herr über Euren eigenen Turm – das eröffnet Euch neue spielerische Möglichkeiten





Eure Dienstboten empfangt Ihr standesgemäß in der pompösen Haupthalle des Turmes. Dort verteilt Ihr neue Aufträge und lagert Eure Ausrüstungsgegenstände – so habt Ihr praktisch Zugriff auf ein unendlich großes Inventar.



Im Schlafgemach könnt Ihr – große Überraschung – schlafen. Im Gegensatz zu überteuerten oder ungezieferverseuchten Herbergen ist das Nächtigen hier kostenlos. Hoffentlich dürfen wir im fertigen Spiel das Mobiliar auswählen.



Unter freiem Himmel ist das Labor Eures Nekromanten. Sucht ihn auf und bringt ihm Körperteile von erschlagenen Monstern, damit der Totenbeschwörer mannigfaltige Bestien baut; auf deren Unterstützung könnt Ihr dann im Kampf bauen.



360 Ob wir mit dem Zauber die (noch) kantigen Gegnermodelle verschönern können?

WARUM TEIL 2? UND WER IST LARIAN?

Das gut 40 Mann starke Entwicklerteam Larian Studios feierte seine Erfolge bislang im PC-Sektor – vor allem die an Kinder gerichtete "Ketnetkick"-Serie staubte Preise ab. Aushängeschild der belgischen Programmierer ist aber das RPG-Schwergewicht "Divine Divinity" – anno 2002 veröffentlicht, erhielt der Vorgänger von "Divinity 2" Wertungen im 80er-Bereich. Vier gigantische Maps, die insgesamt 20.000 Einzelbildschirme umfassten, entführten drei Charakterklassen von Abenteurern in eine düstere Fantasywelt. Umrahmt von einem schmissigen Soundtrack bot "Divine Divinity" viel Freiheit beim Ausbau von Zaubern und Fähigkeiten, Ihr durftet sogar die einmal gewählte Klasse tauschen. Während die unzähligen aufsammelbaren Waffen erfahrene Monsterjäger an "Diablo II" erinnerten, hatten die taktisch geprägten, jederzeit pausierbaren Kämpfe wohl die "Baldur's Gate"-Serie zum Vorbild.



PC "Divine Divinity" erschien 2002 PC-exklusiv, den 2006er Re-Release "Beyond Divinity" gibt es ebenfalls auf keiner Konsole.



360 Die volle Freiheit: Wenn Ihr Euch nicht gerade in Gebäuden aufhaltet, ist die Verwandlung in einen stolzen Drachen jederzeit möglich.

Ihr wie in der PC-Version von "Divinity 2" die Action jederzeit pausieren dürft, um z.B. einen Zauber zu wirken, der Gegner in Insekten verwandelt, ist noch nicht bekannt.

Gewissensfrage: Tötet Unschuldige oder spielt den edlen Helden.



360 Klassisches Setting: Die mittelalterliche Fantasy-Welt ist stimmig, aber wenig eigenständig – geheimnisvolle Magier, wuchtige Mauern und viel Grün.

Entscheidet weise!

Natürlich verbringt Ihr das auf mindestens 40 Stunden angelegte Hauptspiel nicht nur mit Handgreiflichkeiten – Dialoge und die damit verbundenen Konsequenzen bestimmen den Verlauf des Abenteuers. Setzt Ihr hier die Fähigkeit des Gedankenlesens ein (kostet Erfahrungspunkte), eröffnen sich neue Perspektiven: Nachdem Ihr auf diesem Wege erfahren habt, dass die schöne Bäuerin ein Techtelmechtel mit dem Dorfschmied hat, dürft Ihr die beiden auffliegen lassen oder aber den Liebesboten spielen. Je nach Entscheidung kann Euch der Schmied künftig nicht mehr ausstehen oder belohnt Euch mit Spezialpreisen. Dank dieser Fähigkeit stärkt Ihr in vielen Situationen Eure Verhandlungsposition oder werdet gar zum Erpresser.

Im späteren Spielverlauf bezieht Ihr in "Divinity 2" ein Hauptquartier: In Eurem eigenen Turm (siehe Kasten links) trainiert Ihr mit Privatlehrmeistern, lasst einen Spielmann flotte Weisen dudeln oder werbt Dienstleister an. Langweilige Tätigkeiten (Briefe ausliefern, Kräuter holen) übertragt Ihr auf KI-Vasallen – über den Erfolg dieser Botengänge entscheidet, wie gut Ihr Eure Untergebenen ausrüstet.

Besonders gefallen hat uns der Exkurs in einen Dungeon voller moralischer Zwickmühlen. An jeder Kreuzung fällt Ihr eine Entscheidung zwischen Gut und Böse: Ihr könnt Hilfsbedürftige verraten und Unschuldige töten oder den Helden spielen. Demensprechend dringt Ihr immer tiefer in eine höllische Gruft vor oder erklimmt die edlen Stiegen der Himmelsleiter. *ms*

System	**360**
Entwickler	**Larian Studios, Belgien**
Hersteller	**dtp**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- moralische Entscheidungen
- Gedankenlesen bringt Vorteile
- Drachenverwandlung & eigenes Domizil

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Fantasy-Setting wirkt generisch
- grafisch kein Überflieger

FAZIT » **Vielversprechend: Die Optik aufgemotzt und die Luftkämpfe spaßiger gestaltet, und wir feiern im Sommer ein rauschendes Rollenspiel-Fest.**

20 Jahre Nintendos graue Eminenz

HAPPY BIRTHDAY



Vorfahren



Die Abstammung des Game Boy ist unübersehbar: Bereits 1980 erschienen mit den Game&Watch-Spielen die ersten Nintendo-Handhelds, die ab Doppelbildschirm-Geräten wie "Donkey Kong" oder "Rain Shower" das klassische Steuerkreuz in die Videospielwelt einführten. Die Buttonausstattung des Game Boy orientiert sich in Form, Farbigkeit und Abfolge am NES-Pad: Von links nach rechts sind wie beim Heimcontroller D-Pad, längliche Select- und Start-Tasten und roter B- und A-Knopf angeordnet.

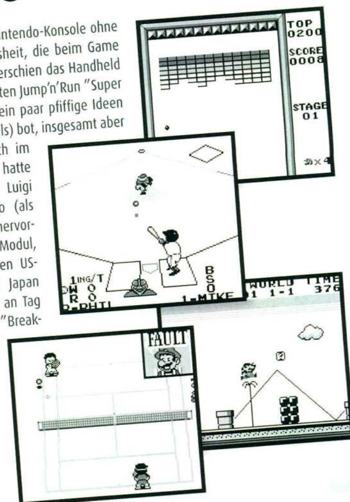
Papa



Ihm haben über 100 Millionen Spielefans und eine japanische Traditionsfirma unendlich viel zu verdanken: Gunpei Yokoi – Spielzeug-, Hardware- und Videospieldesigner, Vater des Game Boy und eine der tragischsten Figuren der Games-Branche. Mit 24 Jahren heuerte er 1965 als Hausmeister und Reparaturkraft bei Nintendo an, machte fünf Jahre später durch Zufall und eine private Bastelarbeit Firmenpatriarch Hiroshi Yamauchi auf sich aufmerksam, erfand die Game&Watch-LCD-Spiele, produzierte erste "Metroid"- und "Fire Emblem"-Episoden und entwickelte schließlich den Game Boy. Mit dem 3D-Nachfolger Virtual Boy landeten Yokoi und Nintendo einen grandiosen Flop, der das Spielegenie nach 31 Jahren Firmenzugehörigkeit in die Kündigung trieb. Bis zu seinem tragischen Unfalltod 14 Monate später arbeitete er bei seiner neu gegründeten Firma Koto Laboratory an der Entwicklung des Bandai-Handhelds Wonderswan.

Erste Schritte

Kein Start einer neuen Nintendo-Konsole ohne "Mario"-Spiel: eine Weisheit, die beim Game Boy noch galt. In Japan erschien das Handheld gleichzeitig mit dem netten Jump'n'Run "Super Mario Land", das zwar ein paar pfiffige Ideen (wie einzelne Ballerlevels) bot, insgesamt aber recht kurz ausfiel. Auch im Startmodul "Baseball" hatte Mario neben Bruder Luigi einen Auftritt, ebenso (als Schiedsrichter) beim hervorragenden "Tennis"-Modul, das allerdings erst den US-Start begleitete. In Japan wie in den USA kam an Tag 1 zudem der solide "Breakout"-Klon "Alleyway" in die Läden. "Tetris" erschien in Fernost dagegen erst knapp zwei Monate nach dem Start der Konsole.



Spätgeburt



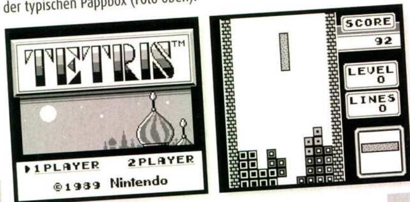
Während der Game Boy am 21. April 1989 in Japan und Anfang August desselben Jahres in den USA erschien, mussten deutsche Videospielfans wie gewohnt ein bisschen länger auf die Veröffentlichung warten. Zumindest offiziell – denn für mindestens 200 Mark durfte beim Importhändler zugegriffen werden, allerdings zunächst noch ohne "Tetris"-Dreingabe. Anfang Oktober 1990 erfolgte der Release in Deutschland: Für 169 Mark gab es nicht nur das Gerät samt vier Batterien, auch Kopfhörer, ein Game-Link-Kabel und das "Tetris"-Modul waren beigepackt.

GAME BOY

Spiel des Lebens



Nachdem er "Tetris" zum ersten Mal auf einer Arcade-Messe im Juni 1988 gesehen (und gespielt) hatte, war Nintendos damaliger USA-Chef Minoru Arakawa überzeugt davon, die Killer Application für den Game Boy gefunden zu haben. Er sicherte sich die Handheld-Rechte an der russischen Knobelei, bundelte das Spiel in den USA (später tat Nintendo dasselbe in Japan und Europa) mit der Konsole und machte den Game Boy dadurch zum heißesten Spielzeug der beginnenden Neunziger – und das nicht nur für Kinder (ein Foto von US-Präsident Bush senior, der bei einem Krankenhaus-Aufenthalt im Mai 1991 Game Boy spielt, machte im Blätterwald die Runde). Die Game-Boy-Variante von "Tetris" wurde über 30 Millionen Mal verkauft, nach Ende der Bundle-Aktionen auch als Normalpreisversion in der typischen Pappbox (Foto oben).



Verwöhnter Bursche



Bereits in den ersten beiden Lebensjahren gab es eine Unmenge an Nachschub für Game-Boy-Fans jeglicher Couleur. Große und kleine Hersteller belieferten das Handheld mit viel Mittelmaß, aber auch mit jeder Menge toller Spielkonzepte und klangvoller Marken. Puzzle-Fans freuten sich über die Knobelei "Kwirk" von Atlus/Acclaim, Taitos "Puzznic", Konamis "Quarth", Nintendos "Dr. Mario" und zwei "Sokoban"-Module. Rollenspieler schlugen sich durch "Final Fantasy Legend", Action-Abenteurer erkundeten "Castlevania" oder Capcoms "Gargoyle's Quest", selbst Shoot'em-Up-Freunde kamen z.B. bei "Nemesis" nicht zu kurz. Sehr viel mehr sollte folgen: Rund 600 Module erschienen insgesamt für den Game Boy – allein im Westen und für die monochrome Variante!

Nachfolger

Eigentlich war der Game Boy schon bei seiner Veröffentlichung veraltet: Das einfache, nicht Hintergrund-beleuchtete Display konnte nur vier Grau- (besser gesagt Grün-)stufen darstellen, während Atari Lynx und Sega Game Gear zur gleichen Zeit auf Farbe setzten. Doch schon bald gereichte die einfache Technik dem Game Boy zum Vorteil. Kompakt, leicht und zehn Stunden mit vier Batterien lauffähig, war er erheblich alltagstauglicher als die Konkurrenz und überlebte sie um viele Jahre. Erst 1996 ließ sich Nintendo zu einem Hardware-Update hinreißen und brachte mit dem Game Boy Pocket ein schlankeres Gerät mit verbessertem Display und geringerem Batterieverbrauch. 1998 wurde die neun Jahre alte Hardware durch den abwärtskompatiblen Game Boy Color ersetzt.

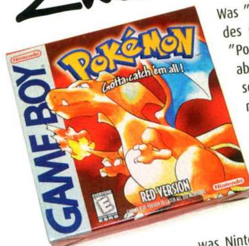








Zweiter Frühling



Was "Tetris" für die Jugendjahre des Game Boy bedeutete, war "Pokémon" für dessen Lebensabend. Nach sieben Jahren schien das Handheld längst reif fürs Altenteil, doch das geniale Monstersammel-Game hauchte dem Mobilspiel-Senior 1996 neues Leben ein. Über 30 Millionen Mal verkauften sich die ersten drei Graustufen-Varianten, was Nintendo nicht nur über eine wirtschaftlich kritische Phase half, sondern auch die Lebensspanne von Game Boy und Nintendo 64 erheblich verlängerte. Erst 2001 sah sich Nintendo genötigt, mit dem Game Boy Advance einen echten, technologisch fortschrittlichen Handheld-Nachfolger zu präsentieren.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:


15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 €


FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS


JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

gegen Rechnung

bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS **99**

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	1 von 10

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

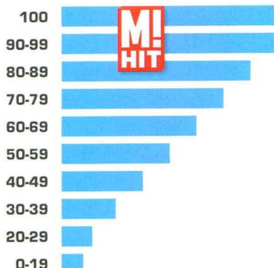
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele – alles darunter ist "nicht spielbar"

ACHT SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für den **Dreamcast.**


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Guitar Hero: Metallica (360)
Hört zurzeit: Savatage – Hall of the...
DC-Liebling: Virtua Tennis


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Ninja Blade (360)
Sieht zurzeit: JCVD, The Spirit
DC-Liebling: Power Stone


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: GTA: Chinatown Wars (DS)
Hört zurzeit: Best of Dschingis Kahn
DC-Liebling: Space Channel 5


"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit: Fallout 3 (PS3)
Hört zurzeit: Peter Fox – Stadtaffe
DC-Liebling: Shenmue


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Street Fighter IV (PS3)
Hört zurzeit: Metroid Prime 2 Soundtrack
DC-Liebling: Soul Calibur


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Football Academy (DS)
Hört zurzeit: Punk Goes Pop – Sampler
DC-Liebling: Crazy Taxi


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Fire Emblem (GBA)
Hört zurzeit: Lamb of God – Wrath
DC-Liebling: Shenmue 2


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Der Pate II (PS3)
Hört zurzeit: Testament – Practice...
DC-Liebling: Panzer Front

Ninja Blade

360 Action 16



360 Die Grafik von "Ninja Blade" wirkt bisweilen etwas billig und ist nie herausragend – der exzessive Einsatz von Partikeleffekten, Verwischern und Explosionen verleiht den recht blassen Örtlichkeiten aber den nötigen Pfiff.



"SUPER"

Matthias Schmid

Hau mich einer mit der Schaufel - hier geht mal richtig die Post ab! Wenn ich turmhohe Bosse in den Staub schicke, mit blutbeschmierter Klinge (trotz USK-Freigabe 'ab 16') durch Gegnerscharen tanze oder ein ganzer Straßenzug zu Bruch geht, versetzt mich das Spiel in einen Rausch. Dann vergesse ich die technischen Unsauberkeiten und das eintönige Setting für eine Weile - schließlich ist das Kampfsystem gelungen und die Steuerung macht jeden Unfug problemlos mit. Durch den sehr häufigen Einsatz von Quick-Time-Events machen es sich die Entwickler oftmals leicht - wenn unterm Strich jedoch eine deftige Actionszene herauskommt, will ich es ihnen nicht ankreiden. Könnt Ihr über B-Movie-Flair, das dumme Speichersystem und schamloses Abkupfern bei den Genre-Stars hinwegsehen, habt Ihr mit dem Spiel eine Menge Spaß.

Ihr wollt herausfinden, ob "Ninja Blade" das richtige Spiel für Euch ist? Das geht ganz einfach. Stellt Euch folgende Szene vor: Eine Schnecke von gigantischem Ausmaß kotzt in ihrem Todeskampf einen Schwung PKWs, Busse und Motorräder aus. Da saust ein lässiger Ninja scheinbar schwerelos durch die Lüfte, schwingt sich auf eines der Zweiräder und lässt den Motor aufheulen. Mit Vollgas rast er über das Dach des durch die Luft wirbelnden Busses, schanzt darüber hinweg, springt vom Motorrad ab und katapultiert es mit einem Fußtritt zurück in Richtung des geöffneten Schneckenmauls. Gerade als das Motorrad auf Höhe des schleimigen Schlundes ist, schleudert unser Ninja einen Shuriken auf den Tank der Maschine. Eine bombastische Explosion und wenige Sekunden später ist das furchteinflößende Weichtier Geschichte - der Ninja landet geschmeidig auf der Spitze eines Wolkenkratzers und blickt verwegen gen Horizont.

Was käme Euch in den Sinn, wenn eine solche Sequenz über den Schirm flimmert? Ist Eure Reaktion darauf "So große Schnecken gibt es doch gar nicht!" oder "Total unrealistisch, seit wann fliegen Ninjas auf Motorrädern durch den Himmel?", dann ist "Ninja Blade" definitv nicht Euer Spiel. Habt Ihr hingegen am Ende der Szene ein breites Grinsen auf dem Gesicht und denkt Euch "Was für eine coole Sau, dieser Ninja", dann werdet Ihr eine ganze Menge Spaß mit der Xbox-360-exklusiven Metzelei haben.

Action-Orgasmus

Bereits im letzten Jahr hat das junge Entwicklerstudio Platinum Games den Begriff 'Climax Action' ins Leben gerufen: Damit will man die furios-übertriebenen Action-Einlagen des kommenden Hack'n'Slay-Titels "Bayonetta" treffend beschreiben. Während Platinums Gothic-Hexe jedoch erst im Sommer auf die Konsolenwelt losgelassen wird, kommt mit "Ninja Blade" ein anderes Nippon-Studio dem Kunstbegriff der 'Climax Action' bedrohlich nahe – From Software, die Macher der "Otogi"-Reihe mit Produzent Masanori Takeuchi ("Evergrace", "Otogi 2", "Enchanted Arms") als Speerspitze. Dessen Team mixt bewährte Hack'n'Slay-Mechaniken eines "Ninja Gaiden" mit grotesk überzeichneten Actionszenen à la "Devil May Cry" - schließlich impfen immer wiederkehrende Quick-Time-Events und Finishing Moves dem Actionspektakel einen Hauch von "God of War" ein. So gelungen die Spielmechaniken der großen Vorbilder in vielerlei Hinsicht adaptiert wurden, so allgegenwärtig ist jedoch auch der trashige Unterton, der bei "Ninja Blade" mitschwingt.



360 Die wenigen 'Held-sprintet-eine-senkrechte-Wand-hinab'-Szenen sind spielerisch simpel, aber dafür umso eindrucksvoller in Szene gesetzt.



360 Zu Beginn einiger Levels klemmt sich Held Ken hinter ein stationäres Geschütz – freut Euch trotz der sich dann häufenden Ruckler auf die kernigen Ballereinlagen.

OTOGI – VORGÄNGER IM GEISTE



Xbox Held Raikoh musste in "Otogi 2" übers Wasser gehen und eine Welle von Geisterschiffen versenken.

In den Jahren 2003 und 2005 erschienen zwei Hack'n'Slays aus dem Hause From Software in Europa: "Otogi: Myth of Demons" und "Otogi 2: Immortal Warriors" (damals noch mit Publisher Sega im Rücken) schafften es wie "Ninja Blade" nur auf Microsoft-Hardware. Vor allem Teil 2 bereitete uns in Ausgabe 03/05 viel Spaß – wenn da nicht der krasse Schwierigkeitsgrad gewesen wäre. Zahllose unerklärliche Tode kratzten an unserem Nervenkostüm – immerhin versüßte die sensationelle Grafik die zufallsabhängigen Tode.

HILFE VON PROFIS



Das Animationsstudio Production I.G taucht in den Credits von "Ninja Blade" auf – die Animeprofis werkelten u.a. an Storyboards und Sequenzen. Beim Namen Production I.G sollten nicht nur Zeichentrick-Fans aufhorchen: Neben Anime-Hits wie "Ghost in the Shell" (Bild) oder "Evangelion: Death and Rebirth" produzierte das Studio unzählige Animationssequenzen für Spiele wie "Xenogears", "Professor Layton", "Grandia III", "Children of Mana" oder "Wario Land" (Wii).



360 Die zarten Kettenklingen durchbrechen weder Insektenpanzer noch Mutantenschild, eignen sich aber vortrefflich, um kleine nervige Flugfeinde abzuschütteln oder schwache Gegner durch die Luft zu wirbeln.

Den Eindruck, dass "Ninja Blade" keine Top-Produktion im Stile eines "Resident Evil 5" ist, werdet Ihr nie los – angefangen bei technischen Schlampereien wie Low-Res-Texturen, Rucklern und grobem Tearing bis hin zu den schwachen deutschen Texten oder dem B-Movie-Flair – nicht nur einmal hat uns "Ninja Blade" an das (deutlich schwächere) "Bullet Witch" erinnert. Im Rahmen der beschränkten Mittel wird jedoch die volle Actionpalette aufgefahren – schon in der ersten Levels jagt ein spektakulärer Bossfight den nächsten, läuft Held und Berufscyberninja Ken Ogawa an Wänden entlang und hoch, wirft mit magischen Geschossen um sich und rast schon mal senkrecht eine Häuserfront hinunter. Seine Mission ist die Eindämmung einer weltbedrohenden Infektion mit Würmerparasiten, welche die Menschen in Mutanten verwandelt.

Tokyo Highway Battle

Ken kämpft im Tokio der nahen Zukunft auf und in Wolkenkratzern, zwischendurch auf den Tragflächen eines Jets; er metzelt sich durch brennende Straßenzüge und Höhlensysteme, sogar die Kasumigaseki-Autobahn aus Genkis traditionsreicher "Tokyo Highway Battle"-Serie muss für eine zünftige Rail-Shooter-Sequenz hinterm stationären MG herhalten. Eine Pause braucht Ken nicht. Schließlich hat er drei tödliche Schwerter (Allround, Kraft, Reichweite) und ebenso viele Magiegeschosse im Rucksack. Wie bei Dante, Kratos oder Herr Hayabusa auch, ist Kens Angriffsrepertoire zunächst eingeschränkt, das Einsammeln der aus toten Gegnern sprudelnden Blutkristalle füllt jedoch bald Euer Konto – leert es, indem Ihr Eure Klinge



360 Bildschirmfüllende Bosse wie der Riesenkrebs 'Aasschere' tauchen nicht nur am Levelende auf und greifen mit meist leicht durchschaubaren Angriffsschemata an.

aufmöbelt (und damit neue Combos freischaltet) oder stärkere Zauber kauft. Heilenergie führt der jederzeit aufrufbare Upgrade-Shop nicht, die müsst Ihr in zerstörbaren Kisten finden; dort warten auch versteckte Kostüme und Verbesserungen für Lebensleiste und Magiebalken. Von Letzterem zehrt auch Kens Ninjasicht – damit spürt Ihr die Schwachpunkte der Bosse auf und setzt dank Zeitlupe noch mehr Treffer an. Segnet Ken trotz seiner übermenschlichen Nehmerqualitäten das Zeitliche, taucht Ihr bei den fair verteilten Checkpoints wieder auf; lediglich bei Endgegnerkämpfen müsst Ihr einige Spielminuten wiederholen. Doch so sehr Euch das (auf 'Mittel' jederzeit faire) Abenteuer auch narren mag – schaltet während einer Mission niemals die Konsole ab! Denn speichern kann Superheld Ken seinen Fortschritt nur, wenn er eine Mission abgeschlossen hat. Gute zehn spaßige Stunden werdet Ihr mit der kompetent erzählten 08/15-Story verleben, nach sehenswertem Schlusslevel und ergreifender Abspann-Musik jedoch ist der Ofen aus – Extras waren in From Softwares Budget nicht drin. *ms*



360 Auch während der Zwischensequenzen müsst Ihr ständig mit Quick-Time-Events rechnen, netterweise kündigt ein stets gleicher Kamerazoom jeden Reaktionstest an.







360 Euer Spiel, Euer Held: Verleiht Ken mit Masken-Emblemen und frei konfigurierbaren Farben Euren Wunsch-Look.

Entwickler	**From Software, Japan**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**4. April**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

- » 9 Levels mit über 20 Bosskämpfen
- » 3 Schwerter & 3 Magiewaffen
- » durchdachtes, eingängiges Kampfsystem
- » dezentes Level- und Boss-Recycling
- » viele Quicktime-Events

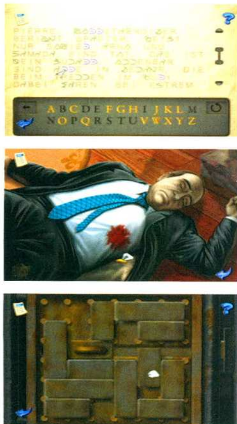
SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	80
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Furios inszenierte Ninja-Action, die den Tanz auf dem schmalen Grat zwischen HD-Actionfest und B-Movie meistert.**

Baphomets Fluch: Director's Cut

Wii Adventure 12



Wii Mehr Grübelei: Der "Director's Cut" wurde um neue Rätsel bereichert.



Wii In der linearen Handlung geht es oft nur weiter, wenn Ihr einer Person die richtige Information entlockt: Klickt auf die Icons von Items und Personen, bis sie aus dem Gesprächsinventar verschwinden – dann habt Ihr das Gegenüber vollkommen ausgequetscht.

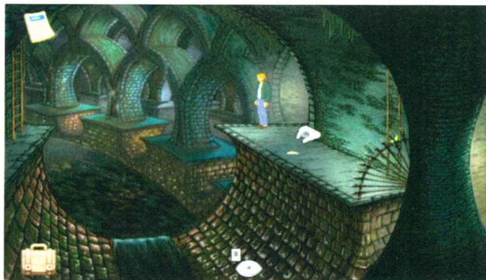
Nach PSone und GBA werden auch Wii und DS mit einer Neuauflage des berühmten Point'n'Click-Adventures "Baphomets Fluch" bedacht, diesmal handelt es sich aber um den luxuriösen "Director's Cut". Dieser umrahmt die Handlung des Klassikers mit neuen Geschehnissen und Rätseln, außerdem hat man die Bedienung für die Wii-Remote optimiert und neue Funktionen hinzugefügt. Die wichtigste Verbesserung sind Tipps, die sich bei Bedarf einblenden lassen: So können auch Einsteiger den detektivisch anspruchsvollen Interaktivroman ohne Hänger genießen – wenn man nicht mehr weiterkommt, klickt man aufs Fragezeichen.



"GUT"

Oliver Ehrle

An den knackigen Rätseln des Klassikers bin ich schon verzweifelt, aber dank der sympathischen Tippsfunktion unterhält Indiana-George auch heute noch: Ich erhalte erst dezente Hinweise, statt gleich die ganze Lösung – so bleibt beim gelegentlichen Spicken die spielerische Würde gewahrt. Die einfache Bedienung und die neuen Grübelelemente machen den "Director's Cut" zur besten Version des Klassikers, der Stil bleibt dabei unangetastet: "Baphomets Fluch" ist eine atmosphärische Rätselreise quer durch Europa und Syrien, in der viele Wendungen für Spannung sorgen. Ob sich die Anschaffung angesichts zwei neuer Kapitel und einiger Schiebeaufgaben auch für Kenner lohnt, bleibt fraglich: Wenn man die Lösung bereits weiß, ist die Spannung raus – ohne den "Aha!"-Effekt bleibt nicht mehr viel Spiel übrig.



Wii Achtet auf Details: Die Comic-Grafik birgt allerlei Fundstücke und Schalter.

Feuer und Flamme?

Die verzwickte Geschichte beginnt jetzt mit Journalistin Nicole Collard, die Zeuge eines Mordes wird. Im ersten Kapitel deckt Ihr allerlei Geheimnisse des Opfers auf, dann wechselt die Handlung zu Tourist George Stobbert und seinen Ermittlungen um den Bombenanschlag im Pariser Café – so beginnt eigentlich der Klassiker. In beiden Verbrechen mischen Clowns mit, was die beiden Freizeitfahnder schließlich zusammenführt. Ihr bedient das Abenteuer komplett per Remote und grafischen Elementen: Mit Klicks untersucht Ihr die Umgebung, sammelt Beweise und haufenweise Schlüsselitems. Wer diese am rechten Ort verwendet oder mit anderen Elementen kombiniert, kommt des Rätsels Lösung ein kleines Stückchen näher: Ihr entdeckt versteckte Schließfächer, entschlüsselt Geheimcodes und arrangiert Ablenkungsmanöver, damit der Partner ungestört schnüffeln kann – bei einigen Szenen ist auch Teamwork nötig. Hinweise geben zudem die vielen Zeugen, die Ihr mit Klicks auf Porträts und Item-Icons ausfragt. Für Auflockerung sorgen neue Rätsel, in denen Ihr mit der Remote Riegel schiebt, Scheiben dreht und diverse andere Mechanismen bedient. Das spielt sich ganz locker mit einer Hand und erfordert nicht einmal das Lesen der Sprechblasen, weil alle Dialoge und Kommentare der Helden synchronisiert sind – lediglich für Tipps muss man das Auge bemühen. Die handgezeichnete Comic-Grafik des britischen Künstlers Dave Gibbons (u.a. bekannt durch "Watchmen") macht das Abenteuer auch optisch zu einem kriminalistischen Leckerbissen. *oe*



Wii Mysteriöser Mord: Das Abenteuer beginnt jetzt mit Nicoles Nachforschungen.

Entwickler	**Revolution, England**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- lüftet das Geheimnis um einen antiken Kult
- innovative Comic-Optik
- simple Bedienung
- mitunter bleischwere Rätsel und Aufgaben
- ...aber die Tippsfunktion hilft

SPIELSPASS 78

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Komfortables Ermitteln: Ubisoft hilft dem interaktiven Krimiklassiker mit neuen Elementen und Episoden auf die Sprünge.

Eat Lead: The Return of Matt Hazard

PS3 **360** Action 

Ein Blick auf die Action-Sparte genügt und Ernüchterung macht sich breit: Bierernst schießen markige Testosteron-Protze Feindesscharen nieder, zu Lachen gibt es dabei nur wenig. Doch mit Matt Hazards 'Rückkehr' ändert sich alles – vor allem, weil "Eat Lead" gar keine Vorgänger hat!

Nach einem ruhmreichen Aufstieg in 8- und 16-Bit-Tagen pflasterten Lizenzgurken seinen Weg in die Versenkung, ehe Matt mit einem Next-Gen-Debüt zum Comeback ansetzt. Das setzt konsequent auf Humor: Die Entwickler nehmen etliche Videospiel-Konventionen aufs Korn und scheuen auch vor Selbstironie nicht zurück. So kommentiert das knurrige Raubein eine endlose Fahrstuhlsequenz, die offensichtlich das Laden des folgenden Abschnittes kaschieren soll, mit den Worten: "Reg' Dich nicht auf! Hättest Du etwas Wichtiges zu tun, würdest Du kein Videospiel spielen."

Wie es sich für aktuelle Third-Person-Action gehört, huscht Matt von einer Deckung zur nächsten, lugt um Ecken, feuert blind und rennt per Knopfdruck automatisch zum angepeilten Ziel. Im Nahkampf hagelt es lahm inszenierte Backpfeifen, die lediglich von den chaotischen Hampelanimationen Eurer aggressiven Gegner getoppt werden.

Überraschenderweise kommt "Eat Lead" ohne Blut aus, obwohl Kopftreffer an der Tagesordnung sind. Die gelingen selbst beim Blindfeuer problemlos, sofern Ihr die richtige Waffe für die absurden Gegnertypen parat habt: Der Oberschurke lädt Widersacher alter "Matt Hazard"-Spiele in die karg texturierten Levels, weshalb Euch Cowboys und pixelige "Wolfenstein"-Nazis angreifen, während Ihr mit Wasserpistolen und "Halo"-Wummen Jagd auf futuristische Comic-Krieger macht. *mh*



PS3 Polygone sind nicht alles: Bitmap-Nazis greifen Matt in pixeliger Umgebung an.



"GUT"

Michael Herde

Humor ist Geschmacksache und riskant, deshalb sind lustige Spiele selten. Als Genre-Fan habe ich mich köstlich amüsiert, doch spielerisch wie technisch wirkt "Eat Lead" wie ein Relikt aus dem letzten Jahrtausend: Die Grafik ist schwach, Spielablauf und Animationen sind zäh. Trotz der nicht vorhandenen KI gestalten sich Kämpfe fordernd, zumal jeder Gegnertyp anders auf das breit gefächerte Waffenarsenal reagiert. Mein Highlight sind die 2D-Bitmap-Nazis, die man von der Seite nicht sieht und ein RPG-Endboss, der nur in blauen Textkästen zu Euch spricht. Als Budget-Titel kaufen!

Entwickler	**Vicious Cycle, USA**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- teils grauenhafte deutsche Sprachausgabe
- etliche Gags und Anspielungen für Genre-Kenner
- temporäres Feuer- und Eis-Upgrade für Matts Waffen verfügbar

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**66**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Erstaunlich witziger, spielerisch wie technisch aber altbackener Shooter mit zahlreichen Verweisen auf Videospiel-Klischees.

WWE: Legends of WrestleMania

PS3 **360** Beat'em-Up 

Das letzte "SmackDown vs. RAW"-Update ist noch nicht lange her, da erfreut THQ mit "WWE: Legends of WrestleMania" Fans der Frühzeit des US-amerikanischen Schaukampfes. Bis ins Jahr 1985, als die erste WrestleMania-Großveranstaltung stattfand, reicht die nostalgische Reise zurück. Spielt legendäre Kämpfe wie Andre The Giant gegen Hulk Hogan originalgetreu nach und meistert vorgegebene Manöver oder schreibt die Geschichte um und gebt den Duellen einen neuen Ausgang. Als Belohnung winken freischaltbare Original-Videosequenzen der Duelle. Darüber hinaus stehen altbekannte Spielmodi bereit, in denen Ihr beispielsweise zum Leitermatch antretet, zu dritt in den Ring steigt oder zur Massenkeilerei im Royal Rumble blast.

Als gewohnt umfangreich erweist sich der Charakter-Editor. Klickt Euch durch unzählige Optionen und tretet mit Eurem Eigenbau-Ringer gegen Altstars wie Bret 'The Hitman' Hart oder Jake 'The Snake' Roberts an. Statt des deplatziert wirkenden The Rock hätten wir uns Macho Man Randy Savage gewünscht. Doch mit den 38 Kämpfern gibt sich das Spiel nicht zufrieden: Besitzer der letzten "SmackDown vs. RAW"-Episode importieren den modernen Kader.

Spielerisch schlagen die Entwickler eine ungewohnt seichte Richtung ein. Mit je einem Button für Schläge, Abwehr und Würfe ist die Steuerung einsteigerfreundlich, Tiefgang solltet Ihr nicht erwarten. Immerhin schaltet Ihr durch erfolgreiche Treffer in drei Stufen neue Moves frei, die meist als Quick-Time-Sequenzen ablaufen. Ist die Combo-Leiste voll, schickt Ihr den Gegner mittels Finishing Move auf die Matte. *mh*



360 Treffen der Titanen: Bret Hart, Ultimate Warrior und der Undertaker in einem Ring.



PS3 Der Eigenbau-Ringer im Nahkampf.



360 Quick-Time-Events stehen häufig an.



"GEHT SO"

Michael Herde

Die Wrestling-Legenden wecken wohlige Erinnerungen an meine Jugend, aber der Spieler in mir langweilt sich. Mit vergleichsweise wenigen Aktionsmöglichkeiten ausgestattet, staksen die ansehnlichen Muskelmänner durch den Ring und setzen ausgiebig auf Quick-Time-Events. Wem "SmackDown vs. RAW" zu komplex ist, findet hier eine ordentliche Alternative.

Entwickler	**Yuke's, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- viele Originalvideos freischaltbar
- "SmackDown vs. RAW 2009"-Kader kann importiert werden
- umfangreicher Charakter-Editor
- installiert 2 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

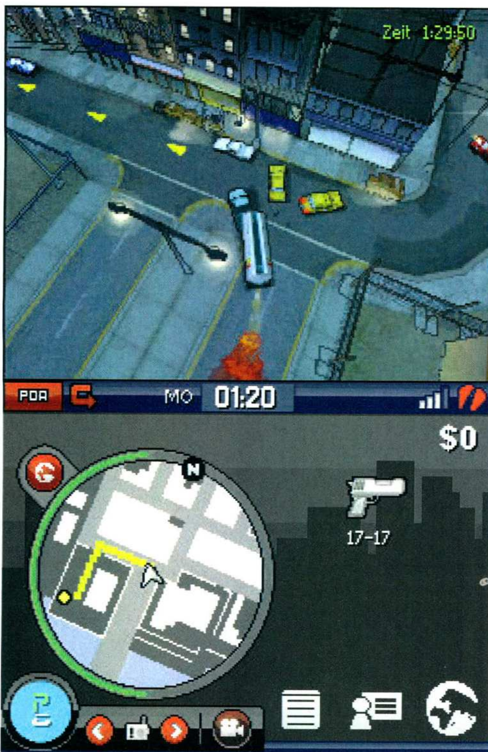
Singleplayer	6 von 10	**72**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Anfängertaugliches Wrestling für Nostalgiker, das spielerisch wenig Tiefe bietet und technisch enttäuscht.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

DS Action-Adventure 18





DS Jetzt nur nicht bremsen: Wer zu langsam fährt, riskiert eine Explosion des Benzintanks. Zum Glück weist die praktische GPS-Funktion übersichtlich den Weg.



DS Trotz knuffiger Grafik ist "Chinatown Wars" nicht zimperlich: Bei Feuergefechten und Spezialaufträgen fließt eine Menge Blut.

COVER-KOMPROMISSE



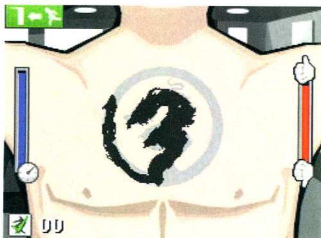
Die neue Größe des USK-Symbols trifft DS-Spielecover besonders. Auch "Chinatown Wars" bleibt davon nicht verschont: Beim ursprünglichen Design wäre das "GTA"-Logo teilweise verdeckt worden. Die gewählte Lösung ist eine gezielte Schrumpfung, durch das Patchwork-Design fällt die Logo-Verkleinerung weniger negativ auf als befürchtet. Trotzdem würden wir uns wünschen, dass Hersteller dem Vorbild der Filmbranche folgen – immer mehr Blu-rays und DVDs erscheinen mit alternativem Wendecover ohne Altersfreigabemarke.

Niko Bellic war gestern, Johnny Klebitz kann sein Bike in der Garage lassen. Der neueste Star des "Grand Theft Auto"-Universums hört auf den Namen Huang Lee und hat zwei brisante Aufgaben zu erledigen: das ihm geklaute Familienerbstück in der Ganovenwelt von Liberty City wiederfinden und beweisen, dass der DS-Ableger "Chinatown Wars" dem Ruf der Serie gerecht wird.

Wenn man eine große Ganovenwelt in ein kleines Modul stopfen will, sind Kompromisse unumgänglich: Die Handlung wird nicht in animierten Storysequenzen, sondern mit Cartoon-Bildern erzählt, die sich stilistisch an den serientypischen Cover-Illustrationen orientieren. Sprachausgabe gibt es nur in Form von Passanten-Ausrufen auf der Straße, die Hauptcharaktere verständigen sich per Untertitel. Der "GTA IV"-Schauplatz Liberty City blieb fast komplett erhalten, lediglich die westliche Nachbarstadt Alderney wurde gestrichen.

Die Welt von oben

Die augenscheinlichste Änderung betrifft die Grafik: Euer Antiheld schlendert und fährt nicht in einer Third-Person-Ansicht durch Polygonwelten. Stattdessen betrachtet Ihr das Geschehen aus einer leicht schrägen Vogelperspektive, die an die Bitmap-Ursprünge der "GTA"-Serie erinnert. Personen und Fahrzeuge sind nur klein zu sehen, schwarze Konturen ähnlich wie beim Cel-Shading-Stil sorgen für eine eigene Note. Das mag für verwöhnte HD-Zocker altbacken wirken, in Bewegung offenbart sich schnell der Charme dieser Lösung: Wenn viele Passanten herumwuseln und daneben Autos durch die Straßen rollen, wirkt Liberty City genauso lebendig wie auf den großen Konsolen. Die einzelnen Stadtteile unterscheiden sich subtil und entwickeln einen eigenen Charakter, viele Details besorgen den Rest: So flattern Zettel aus umgestoßenen Mülltonnen über den Asphalt, bei Regen spannen Fußgänger kleine Schirme auf, unabhängig von Euren Aktionen agieren Einwohner etwa bei Unfällen miteinander.



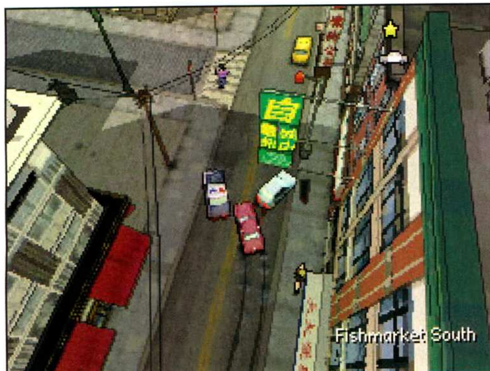
DS Im Tattoo-Studio braucht Ihr eine ruhige Stylushand, um Fehler zu vermeiden.



DS An Tankstellen füllt Ihr leere Flaschen auf, um Molotow-Cocktails anzufertigen.



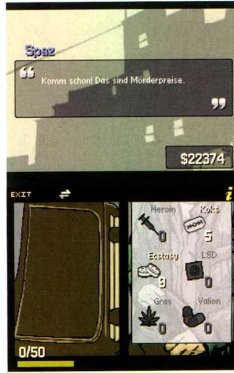
DS Glücksspiel kann süchtig machen: Kauft Rubbelkarten an Kiosks und hofft auf große Gewinne.



DS Die Polizei von Liberty City ist allgegenwärtig: Um die Gesetzeshüter bei einer Verfolgung loszuwerden, müsst Ihr sie in einen Unfall drängen.



DS Die Story wird durch Cartoonbilder und gut geschriebene Texte erzählt.



DS Der Drogenhandel ist eine intelligent gemachte Mini-Wirtschaftssimulation.

Die meiste Zeit setzt "Chinatown Wars" auf traditionelle Steuerung mit Richtungskreuz und Tasten. Steigt Ihr in ein Auto, lässt sich eine Lenkhilfe zuschalten, die das Vehikel stabilisiert. Zur Orientierung hilft der auf den unteren Bildschirm ausgelagerte Radarschirm sowie ein Navigationssystem, das auf Wunsch den Weg zum Zielort mit farbigen Pfeilen auf dem Asphalt markiert. Den Touchscreen braucht Ihr nur bei sparsam eingestreuten Mini-Aufgaben, wenn Ihr etwa Autos knackt oder die Wurfrichtung einer Handgranate bestimmt.

Auf den Straßen ist einiges los, was bei unvorsichtigem Verhalten die Polizei auf den Plan ruft: Fußgänger dürft Ihr kurioserweise straflos überrollen, auch Rempeleien mit zivilen Fahrzeugen sind den Gesetzeshütern egal. Touchiert Ihr dagegen einen Streifenwagen, wird sofort die hartnäckige Verfolgung ausgerufen. Anders als bei den großen "GTAs" habt Ihr zum Abschütteln der Ordnungshüter die Option, aktiv den Fahndungsstatus zu beeinflussen: Sorgt Ihr dafür, dass die Cops bei Unfällen ihre Autos demolieren, reduziert Ihr die Suchintensität.

Viele Missionen erfüllt Ihr nur, wenn Ihr das Vehikel verlasst. Um gegen aggressive Rivalen und Feinde zu bestehen, packt Ihr jede Menge Bleispritzen aus. Markierungen weisen auf Kontrahenten hin, per Schultertaste schaltet Ihr die automatische Zielerfassung durch. Problematisch wird das an sich handliche System lediglich, wenn viele Angreifer aus verschiedenen Richtungen kommen. Dann ist schwer vorhersehbar, welcher Feind wohl als Nächstes anvisiert wird.

Das Leben ist hart

Trotz der niedlich wirkenden Optik bleibt Gewalt nicht aus: Wenn ein kleiner Ganove erschossen wird, bilden sich Blutlachen. Fängt ein Passant Feuer, flüchtet er als lebende Fackel wild gestikulierend und schreiend. Sogar die bislang in Deutschland verpönten 'Sonderaufträge' findet Ihr, bei denen Ihr z.B. innerhalb eines Zeitlimits eine Mindestzahl an Menschen mit der Kettensäge auslöscht. Weniger plakativ, aber genauso unmoralisch ist die wichtigste Nebenbeschäftigung: Seid Ihr nicht mit einem Auftrag beschäftigt, spürt Ihr in der ganzen Stadt Dealer auf und handelt mit verschiedenen Rauschmitteln. Durch Hinweise erfahrt Ihr, wo gerade was besonders billig oder teuer ist. So macht Ihr im Handumdrehen Kasse – außer Ihr werdet bei einem Deal geschnappt.

Die Drogentipps trudeln auf Eurem PDA ein, den Ihr per Touchscreen-Tipper aufruft. Das mobile Gerät ist ein ständiger und wertvoller Begleiter, der viele wichtige Funktionen abdeckt. Neben der Verwaltung Eurer Kontakte ordert Ihr per Internet Waffenlieferungen, studiert Stadtpläne mit Standorten, seht Statistiken ein oder aktiviert das GPS.

Auch die Mehrspieler-Optionen sind hier verankert: Mit einem Ganovenkumpel (der ein eigenes Modul haben muss) tretet Ihr zu Autorennen an oder verteidigt gemeinsam das Revier vor Eindringlingen. Per Internet ist kein Spiel möglich, dafür ladet Ihr Eure Daten auf die Rockstar-Webseite und tauscht Nachrichten oder Gegenstände aus.

Ob Huangs anfangs genannte Aufgaben erfolgreich erfüllt werden, können wir zur Hälfte bereits jetzt sagen: Die Suche nach dem Erbstück hängt vom Geschick des Spielers ab – dem guten Ruf von "Grand Theft Auto" macht "Chinatown Wars" auf jeden Fall alle Ehre. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

"Chinatown Wars" nimmt gekonnt fast alle Hürden, die ein DS-"GTA" stellt. Die entfernte Ansicht funktioniert tadellos, das mobile Liberty City fühlt sich wie eine lebendige Stadt an und überzeugt mit einem feinen Grafikstil. Die Missionen gefallen mir so gut wie bei "Grand Theft Auto IV", auch weil der Touchscreen immer wieder für witzige Einlagen genutzt wird. Die Steuerung klappt prima, nur in wilden Schusswechseln kämpft Ihr hin und wieder mit der zickigen Zielerfassung. Die begrenzte Fernsicht bei schnellen Autofahrten ist verschmerzbar, nerviger finde ich die etwas übertriebene und effektive Polizeipräsenz. Diese kleinen Störfaktoren beeinträchtigen das tolle Spielgefühl aber kaum – "Chinatown Wars" ist das erhoffte Epos für die Hosentasche geworden.

Entwickler	**Rockstar Leeds, England**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

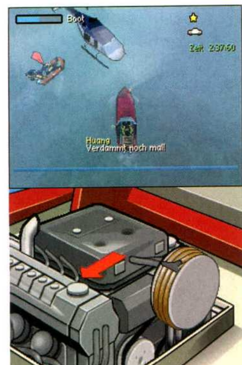
Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- Fast-Vogelperspektive als Ansicht
- Schauplatz Liberty City aus "GTA IV"
- PDA für alle möglichen Funktionen nutzbar
- Styluskontrolle für Mini-Aufgaben gelungen
- jede Menge Nebenbeschäftigungen

SPIELSPASS 90

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Tolle Umsetzung des Gangsterepos ins Handheldformat, die mit eigenem Grafikstil gefällt und (fast) alle Stärken beibehält.**



DS Bei Eurem Boot fällt auf der Flucht der Motor aus – schnell wieder anlassen!



DS Einige Missionen überraschen mit originellen Einlagen: Hier flüchtet Ihr im Drachenkostüm und führt per Touchscreen Tricks auf, um keinen Verdacht zu erregen.

Der Pate II



PS3 360 Action

M! HIT



PS3 Was mag sich im Hinterzimmer dieser Kneipe abspielen? Auf jeden Fall bringt's Moneten: Rückt mit Eurer Truppe vor und reißt Euch das Geschäft unter den Nagel!

Im ersten Teil zur Mafiatrilogie (MAN!AC 11/06) habt Ihr Euch in der Familie hochgearbeitet, jetzt ist es an der Zeit, selbst die Fäden zu ziehen: Im Trubel der Revolution auf Kuba wird das Imperium der Corleones zerschlagen, die einstige Führungsriege ist tot oder im Knast und frühere Verbündete leiten eigene Banden. Deshalb springt Ihr ein, um New York und Miami erneut unter Kontrolle zu bekommen. Dabei müsst Ihr Euch nicht mehr mit einfacher Straßenkriminalität abgeben, stattdessen knüpft Ihr Euch die Institutionen der Unterwelt vor: Es gilt, Bordelle, Drogenküchen und allerlei andere Schauplätze des Verbrechens zu erobern, diese mit Wachen zu sichern und gegen die Angriffe der Konkurrenz zu verteidigen. Dazu nutzt Ihr die neue Don-Ansicht, mit der Ihr Gebiet, Finanzen und Mafiastrukturen verwaltet.

Euer Syndikat

Weil Ihr es mit der Konkurrenz nicht allein aufnehmen könnt, heuert Ihr Spezialisten an. Diese KI-Kumpanen leisten Feuerschutz und helfen Euch mit ihren individuellen Talenten aus der Patsche: Sie können etwa heilen, Bomben legen und Tresore knacken. Gegen Bezahlung dürft Ihr ihre Eigenschaften verbessern und ihnen später höhere Positionen in Eurer Organisation verleihen. Natürlich könnt Ihr sie jederzeit austauschen, um für jede Mission optimal gerüstet zu sein. Wer zudem alle Geschäfte eines Typs kontrolliert, genießt den Vorteil weiterer Boni wie gepanzerte Fahrzeuge, Schutzweste und Schlagring – die Truppe lässt sich vielfältig entwickeln! Im Gegensatz zu "GTA IV" führt die Handlung durch mehrere überschaubare Abschnitte: Kurze Fahrtwege und der lockere Arm des Gesetzes sorgen für einen straffen Mix aus Mafiamanagement, Ballereien und Handlungsszenen. Ihr dürft die Gang-Schlacht sogar online austragen, zum Zeitpunkt unseres Tests war dies jedoch nicht möglich. *oe*





360 Ein neuer Mann greift durch: Nachdem die Führungsebene der Corleones (links) den Löffel abgegeben hat, lenkt Ihr die Geschicke der Familie mit der Don-Ansicht.



Oliver Ehrle

"SUPER"

Wem "GTA IV" zu groß und komplex ist, der fühlt sich in "Der Pate II" pudelwohl: Wegen der übersichtlichen Abschnitte klappt die Orientierung weitgehend ohne Karte. Hier kann man auch nach Herzenlust die Thompson auspacken und der Konkurrenz eins auf den Pelz brennen, ohne dass einem gleich ein Spezialkommando der Polizei im Nacken sitzt – zusammen mit den KI-Kollegen entwickeln sich wilde Schießereien! Trotzdem bleibt geschmacklose Randale aus: Die Kämpfe zwischen den Verbrecherbanden stehen in den offenen Welten im Mittelpunkt des Geschehens, in der deutschen Variante bleiben Passanten verschont. Dank der kurzen Wege hat man es auch gar nicht nötig, aus Langeweile Unheil anzurichten. Denn wer sich ums Geschäft kümmert, darf alle 15 Minuten neue Extras und Upgrades abstauben.



PS3 Die KI-Kameraden mischen eigenständig mit, hören aber auch auf Befehle.

Entwickler	**EA Redwood Shores, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**9. April**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » erobert New York und Miami
- » übersichtliche Umgebung
- » taktisches Management der Familie
- » individuell talentiertes KI-Team
- » keine Längen dank straffer Action

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

86

FAZIT » **Angriff ist die beste Verteidigung: dramatischer Bandenkrieg mit wilden Schießereien und reichlich taktischen Elementen.**

Bleach: Dark Souls

DS Beat'em-Up 12

M! HIT



DS Bei Kämpfen mit vier Teilnehmern wird wieder auf zwei Ebenen geprügelt; Attacken treffen aber immer nur auf einer.

Preisfrage: Was ist zwei Jahre alt und hat in Japan seit über einem halben Jahr einen Strategie-Ableger? Richtig, der DS-Prügler "Bleach: Dark Souls", seines Zeichens eine mächtig aufgebohrte Version von "Bleach: The Blade of Fate" (84% in MAN!AC 04/08).

In "Dark Souls" erhöhten die Entwickler die Kämpferzahl auf 44 und überarbeiteten die Figuren des Vorgängers: Einige bekamen neue Moves spendiert und das Balancing, welches im Vorgänger doch arg unausgewogen war, wurde überarbeitet. Die meisten Infinite-Combos gibt es nicht mehr und die Startup- und Recovery-Zeiten vieler Moves sind jetzt länger, was Infinites in "Dark Souls" schwerer macht. Zwar dürft Ihr den Touchscreen immer noch zum Aktivieren von Specials benutzen, aber nicht mehr im Dauerfeuer: Wollt Ihr die Moves nicht per Hand ausführen, müsst Ihr ein paar Sekunden warten, bis die jeweilige Aktion wieder verfügbar ist. Bei den Spirit-Cards, mit denen Ihr die Statuswerte



DS Wie im Vorgänger: schön animierte Sprites, aber unspannende Hintergründe.

von Euch und Eurem Gegner beeinflusst, wurden die zu mächtigen Varianten aussortiert. Wen die Karten in Online-Matches gestört haben, der trägt nun auch Kämpfe explizit ohne deren Einsatz übers Internet aus.

Der Story-Modus ist größer und abwechslungsreicher, in der Online-Multiplayer-Variante tragt Ihr Rematches nach einem Kampf aus, der 'Challenge Mode' wurde jedoch gestrichen.

Bei Grafik und Sound hat sich nicht viel verändert, die Präsentation ist immer noch wuchtig: Super-Moves sind toll in Szene gesetzt, und die Musik geht gut ins Ohr. *jk*



"SUPER"

Jan Königsfeld

War ich beim ersten "Bleach" für den DS noch fasziniert ob der hervorragenden Qualität, bleiben bei "Dark Souls" die Überraschungen aus. Das Grundgerüst wurde nicht verändert, dafür aber sinnvoll erweitert. Viele freispielbare Charaktere, ein ausgesprochen gutes und eigenständiges Kampfsystem, griffige Steuerung, Online-Modus und die tolle Präsentation machen "Dark Souls" zum Muss für mobile Schläger. Fans der Serie freuen sich über die vielen Spielfiguren und die Story, alle anderen genießen einfach das beste Prügelspiel für Nintendos Doppelschirm-Konsole.

Entwickler	**Treasure, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- über 40 spielbare Charaktere
- mehr als 100 Missionen im Story-Modus
- sehr gutes 'New School'-Kampfsystem
- Handlung basiert auf der Serie, wurde aber eigens für das Spiel geschrieben

SPIELSPASS 86

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**9 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**8 von 10**

FAZIT » Toller Nachfolger des besten DS-Beat'em-Ups: mehr Charaktere, mehr Moves, mehr Aufgaben, mehr Spaß!

HAWX

PS3 360 Action 

Vom Aussterben bedroht: Stählerne Raubvögel sind in der Konsolenwelt kaum auffindbar. Nach "Ace Combat 6" für Xbox 360 (MAN!AC 01/08) sah es für Hobbykampfpiloten mau aus. Nun füllt Ubisoft die Lücke mit den Hightech-Fliegern von "HAWX".

Seit "Metal Gear Solid 4" wissen wir, dass die Welt künftig von Private Military Companys – kurz PMCs – kontrolliert wird. Jeder Staat kann die Privatarmeen zur militärischen Konfliktlösung engagieren oder damit Angriffskriege starten. Als Kampfpilot der PMCs kämpft Ihr weltweit für Recht und Ordnung. Die Anbindung an andere Tom-Clancy-Spiele wird schon in der ersten Mission deutlich: Bei der Operation 'Ghost Rider' unterstützt Ihr die Helden von "Ghost Recon Advanced Warfighter". Über dem mexikanischen Ciudad Juarez beschützt Ihr die Ghosts vor anrückenden Panzern, Kampfjets und Helikoptern. Neben Mexiko kämpft Ihr über Zentralasien, Südamerika, der Karibik und im Nahen Osten.

Nach der Missionsbesprechung, die auch über die aktuelle politische Situation aufklärt, wählt Ihr Flugzeug sowie Waffenset. Umgehend findet Ihr Euch im Kampfgebiet wieder: Wie beim Konkurrenten "Ace Combat" steuert Ihr den Jet mit dem linken Analogstick. Auf der PS3 übernehmt Ihr auch via Sixaxis oder Flightstick (siehe Kasten unten) die Flugkontrolle. Mit den Schultertasten beschleunigt und verlangsamt Ihr das Flugzeug und betätigt das Seitenruder. Profis schalten in das originalgetreue Cockpit, in dem man sich frei umsehen darf.

GEDIEGEN FLIEGEN



Passend zu "HAWX" bietet Thrustmaster den 'T.Flight Hotas X' für 40 Euro an. Der Flightstick für PS3 und PC besitzt zwölf Buttons, auf denen alle "HAWX"-Kommandos liegen. Praktisch: Der Schubregler ist abnehmbar, der Stick-Widerstand justierbar. Der Steuerknüppel liegt gut in der Hand und vermittelt ein deutlich authentischeres Fluggefühl als das Pad.



PS3 Die weltweit angelegte Kampagne führt auch durch die Magellan-Seestraße, wo mehrere Feinde von unseren überlegenen Multi-Zielraketen aufs Korn genommen werden.

Bleihaltige Luft

Per Funk kündigen Einsatzleiter oder Flügelmänner Feinde an. Bereits auf kilometerweite Distanz kommt Ihr Gegnern mit radargelenkten Raketen bei, mit der Waffenkamera verfolgt Ihr den Weg Eures Geschosses bis zum Ziel. Dank 'Enhanced Reality System' (ERS) behaltet Ihr mit der taktischen Karte den Überblick: Hier plant Ihr im Schlachtgetümmel die Vorgehensweise, denn oft greifen Feinde von allen Seiten an. Eure Flügelmänner attackieren auf Kommando (via Steuerkreuz oder Sprachbefehl) markierte Ziele oder verteidigen Euren Flieger.

Im Einsatz erledigt Ihr Bodenziele wie Panzer, Flak-Geschütze und Schiffe. Nur so sichert Ihr in einigen Missionen den Weg für Euren Seeverband oder auch die Präsidentenmaschine Air Force One. Zusätzlich schützt Ihr Städte vor Attacken gegnerischer Luftgeschwader. Um der Übermacht Herr zu werden, stehen Euch unrealistisch viele Allround-Raketen und Bomben zur Verfügung. Je nach Waffengattung beschießt Ihr bis zu vier Ziele gleichzeitig. Doch im direkten Duell mit anderen Jets braucht's mehr: Schaltet in den Off-Modus, um die Flughilfen zu deaktivieren. Nur so vollführt Ihr geschickte Manöver, um in die entscheidende Schussposition zu kommen. Waghalsige Aktionen sind auch beim Ausweichen vor Raketen vonnöten. Eine elektronische Hilfe freut vor allem Einsteiger: Auf Knopfdruck lasst Ihr einen Abfangkurs zum anvisierten Ziel berechnen. Dreiecksymbole bilden einen Tunnel, der Euch zu einer freien Schussbahn führt.

Für Abschüsse erntet Ihr Erfahrungspunkte und schaltet so Karten, Bewaffnung und Flugzeuge frei. Replay-Videos dürfen gespeichert und sogar auf YouTube gestellt werden. Die Missionen der Kampagne absolviert Ihr auch online mit bis zu vier Spielern. Alternativ beweist Ihr Euch in Deathmatches gegen bis zu sieben Hobbypiloten. Neben den Siegbedingungen darf der Host Flugkontrollen und Waffenzahl bestimmen. *ts*



360 Der Off-Modus deaktiviert die Flughilfen und schaltet auf eine Panoramaperspektive – hier habt Ihr den anvisierten Gegner immer im Blick.



"GUT"

Thomas Stuchlik

"HAWX" kommt schnell zur Sache: In den Missionen seid Ihr pausenlos mit dem Abschießen feindlicher Einheiten beschäftigt. In der weltweit geführten Kampagne wird es dank abwechslungsreicher Aufgaben aber nie eintönig. Waghalsige Flugmanöver kommen im Off-Modus gut zur Geltung – eine coole, aber noch ausbaufähige Idee. Grafisch gefallen stimmungsvolle Landschaften und detaillierte Fliegermodelle. Der Funkverkehr nervt dagegen, da Euch ständig befreundete Einheiten im Ohr liegen, wann ihnen endlich geholfen wird – das macht das zeitweise auftretende Kampfchaos perfekt. Die mäßige Story schließlich wird emotionslos von profilarmen Charakteren erzählt.

Entwickler **Ubisoft, Rumänien**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 19-teilige Kampagne
- 18 Szenarien
- Missionen auch kooperativ spielbar
- über 60 Jets
- actionlastiges Flugverhalten

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	78
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Die actiongeladene Fliegerhatz verzichtet auf Simulationsballast und setzt auf unkomplizierte Ballerkost.**

SOCOM: Confrontation

PS3 Action 16

Nach drei PS2-Episoden, zwei PSP-Versionen sowie Taktik- und Handyableger besinnt sich die Serie "SOCOM U.S. Navy Seals" auf den Kern ihres Erfolgs: "SOCOM: Confrontation" spielt Ihr ausschließlich online, jegliche Trainings- und Einspieler-Missionen wurden abgeschafft. Bis zu 32 Spieler stürmen in zwei Teams sieben Karten. Bevor es losgeht, erstellt Ihr zwei Figuren: je eine für die Teams Spezialeinheit und Söldner. Per Editor bestimmt Ihr Aussehen, Schutzausrüstung, Tarnung und Bewaffnung. Zur Wahl stehen Sturmgewehre, MPs, leichte MGs, Sniper Rifles, Schrotflinten und einige Handfeuerwaffen als Zweitwumme. Außerdem dürft Ihr Raketenwerfer, diverse Granaten und Sprengfallen einpacken sowie sämtliche Waffen mit Extras bestücken – vom Schalldämpfer über verschiedene Zieloptiken und Zweibein ist alles dabei!



PS3 Wer die Routen des Gegners kennt, kann von Weitem Granaten schleudern: Wenn Ihr Euch mit den Abläufen in den einzelnen Maps vertraut macht, verbessert Ihr Eure Abschussquoten deutlich.

Fingerakrobatik

Weil die Ausrüstung vielfältig und die Steuerung komplex ist, fällt der Einstieg nicht leicht: In zahlreichen Übungsrunden müsst Ihr die praktischen Vorzüge der verschiedenen Waffenmodelle ausloten und das Handling der Steuerung mittels dreier Balken penibel optimieren. Denn gezielt wird in "SOCOM" manuell, da muss im Ernstfall jeder Handgriff sitzen: Profis hantieren gleichzeitig mit verschiedenen Perspektiven, drei Posen sowie mehreren Schussmodi und spitzen mittels Sixaxis-Sensor um Ecken und über Mauern – ganz zu schweigen von der permanenten Absprache per Headset, ohne die mächtige Team-Aktionen kaum möglich sind. In den sechs Spielmodi wird den Kontrahenten reichlich Taktik abverlangt: Die Areale sind groß und verwinkelt, bergen massig Schlupflöcher und Brennpunkte. Umkämpft werden etwa Tore und Barrikaden, welche die Angreifer mit Sprengsätzen aus dem Weg räumen müssen. Denn neben dem üblichen Deathmatch gilt es, in sechs weiteren Modi allerhand Aufgaben zu erledigen: Die Spieler streiten sich um Territorien, platzieren Bomben im feindlichen Lager, verteidigen Festungen, retten Geiseln und eskortieren VIPs – mal tauscht man die Rollen, mal siegt das flinkere Team. Faktoren wie Waffenauswahl und Respawn variieren ebenfalls. *oe*




PS3 Jede Figur lässt sich im Editor (links) mit drei Tarnvarianten ausstatten, damit sie sich an die verschiedenen Hintergründe optimal anpasst (rechts).



PS3 Obwohl die Areale recht verwinkelt sind, lässt sich doch so mancher Aussichtspunkt erklimmen: Das HUD markiert die Positionen aller Kameraden mit Rauten, durch die man jederzeit Anschluss findet und Partner im Auge behält.



"SUPER"

Oliver Ehrle

"SOCOM" ist ein trickreicher Shooter für Spezialisten, der mich mit taktischer Spieltiefe, pfiffigen Arealen und einer auf Konsolen einzigartigen Online-Community fasziniert. Auf zahlreichen Servern darf man sich mit Spielern rund um den Globus anlegen, Clan-Kämpfe veranstalten und an regionalen sowie internationalen Turnieren der PlayStation-Liga teilnehmen. Bis Ihr im Finale steht, werdet Ihr aber viele hundert Stunden üben müssen: Ob Ihr im Gefecht triumphiert oder nur als Kanonenfutter herhaltet, hängt von zahlreichen Feinheiten ab. Neben Handling-Tuning und Ausrüstung hat auch Euer Verhalten im Gefecht maßgeblichen Einfluss auf die Zielgenauigkeit, es gilt etwa, die korrekte Entfernung zu wahren und dem Soldaten Ruhe für den Schuss zu gönnen. Erst wenn Ihr alle Kniffe im Schlaf beherrscht, häufen sich die Erfolgserlebnisse – schließlich trainieren die amerikanischen Mitspieler schon seit einem halben Jahr!

Entwickler	**Slant Six Games, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro (inkl. Headset 65 Euro)**

Unterstützt » **bis 32 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- » funktioniert nur mit Online-Verbindung
- » komplexe Steuerung und Ausrüstung
- » trickreich arrangierte Schauplätze
- » Manager für Figuren und Clan
- » mächtige Community-Funktionen

SPIELSPASS

Singleplayer	–
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

77

FAZIT » Für knallharte Deathmatch-Freaks: Dieser taktische Team-Shooter macht sich nicht die Mühe, Neulinge einzuweisen!

Shin Megami Tensei: Persona 4

M! HIT

PS2 Rollenspiel 12

Die japanische Kleinstadt Inaba wird von einem Massenmörder heimgesucht – nur ein Trupp Schüler kann den Unbekannten aufhalten. Dafür reisen sie über TV-Schirme in eine Parallelwelt. Dort versuchen sie mithilfe von Personas (übernatürlichen Manifestationen ihrer Seele) künftige Opfer zu retten und den Täter zu entlarven.

Dabei durchkämmt Ihr nicht nur zufallsgenerierte Dungeons in der TV-Welt, auch in der Realität gibt es viel zu tun: Soziale Bande werden geknüpft, Freundschaften gepflegt und natürlich will der Schulalltag gemeistert werden. Diese Mischung aus Rollenspiel und Lebenssimulation macht die "Persona"-Spiele einzigartig.

Beeindruckend ist die intelligente Verbindung der Spielelemente: Eine gute Beziehung zu Euren Mitmenschen ist Voraussetzung, um mächtige Personas zu erschaffen, die Euch das Leben im Kampf leichter machen. Gegner sind von Weitem sichtbar und können umgangen werden, im Kampf wird das Ausnutzen der Monsterschwächen mit zusätzlichen Angriffen Eurer Helden belohnt. *tn*



PS2 Erwischt Ihr Gegner am Elementar-Schwachpunkt, dürft Ihr noch mal zuschlagen.



"SUPER"

Thomas Nickel

Packende Atmosphäre, spielerische Vielschichtigkeit, sympathische Protagonisten und die stilvolle Präsentation machen "Persona 4" zu einem der interessantesten Rollenspiele überhaupt – da fällt der Verzicht auf HD-Grafik nicht schwer. So sehr ich mich über die gute PAL-Anpassung und den beigelegten Soundtrack freue, so schade ist es, dass ein so komplexes Spiel ohne deutsche Texte auskommen muss.



PS2 Inabas Jugend trifft sich nach Schulschluss in der Cafeteria.

Entwickler	**Atlus, Japan**
Hersteller	**Atlus**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- spannende Mischung aus Mystery-Thriller und Rollenspiel
- sehr lang und komplex
- Soundtrack-CD liegt bei
- sehr gute, aber nur englische Synchro

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » Stilvoll präsentierte Mischung aus klassischem Rollenspiel und Alltag in einer japanischen Kleinstadt.

Blue Dragon Plus

DS Strategie 6

"Blue Dragon Plus" knüpft direkt an die Geschichte des Xbox-360-Erstlings an und verlagert die Handlung ins Innere der am Ende von "Blue Dragon" zerborstenen Weltkugel. Ein gigantischer Drachenschatten und Bomben tragende Mecha-Roboter bedrohen die letzte Trutzburg der Menschheit. Also findet sich die Abenteurer-Truppe von Sturkopf Shu wieder zusammen, um einen geheimnisvollen Atomwürfel zu erkunden, der die Quelle allen Übels zu sein scheint. Auf einer abstrakten Karte des Würfels dringen Kampfgruppen der Helden rundenweise in den Kubus vor, wobei sie von ehemaligen Nebencharakteren des ersten Teils unterstützt werden, die überraschenderweise nun auch alle ihren Schatten zum Kampf einsetzen können. Stolpert Ihr über eine Storymission oder einen Bomben-Robo, startet ein Echtzeitfight, in der Ihr das 3D-Schlachtfeld per Schultertasten rotieren lasst und mit flotten Stylus-Tippern einzelnen Kämpfern oder Gruppen Angriffsziele zuweist. Durch simple Symbole nutzt Ihr außerdem die Schattenfähigkeiten Eurer Helden, bestehend aus Spezialangriffen, Heil- und Elementarmagie sowie Unterstützungs-Zaubern.

Zwischen den Kämpfen verteilt Ihr Ausrüstungsgegenstände, informiert Euch über neu erlernte Spezialfähigkeiten oder geht beim Service-Bot shoppen. Nach und nach entlockt Ihr so dem Würfel seine Geheimnisse, trefft alte Bekannte, schließt überraschende Bündnisse und müsst auf der strategischen Karte stets darauf achten, keinen Bombenschmeißer entwischen zu lassen, sonst endet das Spiel mit einem Knall. *mw*



"GUT"

Max Wildgruber

Der prächtige blaue Drache steuert sich störrisch. Ich vermisse Formationsbefehle und tippe bei den Schattensymbolen manches Mal daneben. Umständlich gestaltet sich die Navigation über größere Entfernungen hinweg. Arbeitet Ihr Euch schrittweise durch die gelungenen Missionen, erlebt Ihr ein optisch bestechendes Strategiespektakel!





DS "Blue Dragon"-Endboss Destroy kehrt als Wandbild zurück (links). Beschworene Schatten wachsen Euren Pixelsprites in 3D.

Entwickler	**Brownie Brown, Japan**
Hersteller	**Ignition**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- Bomben-Abfangen auf strategischer Würfelkarte hält Missionen zusammen
- grandiose Doppelschirm-Render-Sequenzen
- liebevoll gestaltete Sprites mit imponierenden 3D-Schatten

SPIELSPASS 77

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Toll aufgemachte Echtzeit-Strategie mit Detailmängeln in der Bedienung, aber motivierenden Missionen für Fans des Drachen.

Giana Sisters DS

DS Jump'n'Run





DS Hat Giana das Punk-Extra aufgeschnappt, wird die Blondine zum wilden Rotschopf, der Blöcke zerbröselt und Feuerbälle wirft – das macht die Levels wesentlich leichter.



DS Die Flugpassagen in der Luftblase werden per Mikroeinsatz beeinflusst.



DS Mit Sprudelflaschen löscht Ihr Flammen und sprengt Steinsperren.

Anno 1987 versetzte ein deutsches C64-Spiel Nintendo in Aufruhr: "The Great Giana Sisters" von Rainbow Arts war ein dreister Klon der "Super Mario Bros."-Titel – prompt ließ der NES-Konzern die Verbreitung im Rest der Welt verbieten. 22 Jahre später wagen die Schwestern einen neuen Anlauf, als Entwicklungsleiter fungiert mit Armin Gessert der Programmierer des kontroversen Oldies.

Anders als beim großen Vorbild wuselt die reanimierte Giana durch klassische 2D-Szenarien, die nicht nur horizontal, sondern in alle Richtungen scrollen. Ansonsten wird gehüpft wie gehabt: Ihr marschiert vom Start zum Ziel und springt Feinden auf den Kopf. Rempelt Ihr Sternblöcke an, springen Juwelen und manchmal eine Leuchtkugel heraus – sammelt Ihr Letztere, wird Giana zum Punkgirl, das auch Feuerbälle wirft. Ansonsten machen sich Extras rar, lediglich eine Luftblase (zum Fliegen) und eine Sprudelflasche (für Spritzangriffe) tauchen vereinzelt auf. Generell scheint "Giana Sisters DS" für Einsteiger gedacht zu sein: Die meist kurzen Abschnitte bleiben stets übersichtlich, das Lauftempo überraschend langsam und der Schwierigkeitsgrad niedrig – erst weit nach der Hälfte werden manche Passagen fordernder. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Wer dem C64-Debüt der Schwestern heute noch nachtrauert, genießt mit dem DS-Update eine kräftige Prise Nostalgie. Moderne Zocker empfinden die schlichte Hüpferei dagegen als veraltet. Eigentlich begrüße ich es, wenn sich ein Jump'n'Run traut, bewusst unkompliziert und gemächlich zu sein. Dann sollte aber umso mehr Fantasie im Leveldesign stecken, was ich hier vermisse: Die Hüpferei variiert kaum, die wenigen Extras kommen selten zum Einsatz und der Endboss bleibt stets derselbe. Weil die Steuerung gut funktioniert, spielt sich's angenehm, doch es fehlt insgesamt der Reiz.

Entwickler	**Spellbound Entertainment, D**
Hersteller	**dtp Entertainment**
Termin	**3. April**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar

- 8 Welten mit 10 Levels
- Umgebungen scrollen in alle Richtungen
- Soundtrack basiert auf den alten Hülsbeck-Melodien

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

63

FAZIT » Harmlose 2D-Hüpferei, die gleichermaßen gemütlich und altbacken ist – etwas für anspruchslose Jump'n'Run-Fans.

Patapon 2

PSP Strategie 12

Die knuffigen und wehrhaften Augäpfel sind zurück: Gestrandet auf einer Insel, müsst Ihr die Patapons in deren gelobtes Land 'Es' führen. Das funktioniert wie im originellen Vorgänger mit Trommel-Befehlen. 'Pata, Pata, Pata, Pon' ist z.B. der gängige Marschbefehl und heißt übersetzt: Drückt dreimal Viereck und einmal Dreieck. Die Grundbefehle sind Angriff, Verteidigung, Flucht und Vorrücken – im späteren Verlauf erhaltet Ihr zusätzlich göttliche Kräfte, die besondere Tastenfolgen erfordern. Die flüssige Kombination der verschiedenen Befehle erfordert Rhythmusgefühl und Konzentration – orientiert Euch daher am blinkenden weißen Rahmen. Gelingen Euch zehn Befehle ohne Unterbrechung, geraten die Patapons in den 'Fieber'-Modus und kämpfen effektiver gegen die Inselbewohner. So weit blieb alles beim Alten.

Neu sind neben drei frischen Patapon-Kämpfern die Rollenspiel-Elemente: Alle Einheiten können in einem Stammbaum spezialisiert und individuell ausgebaut werden – Ressourcen vorausgesetzt. Aufgrund des saftigen Schwierigkeitsgrads bietet es sich daher an, einige Levels zu wiederholen, um Eure Truppen aufzupäppeln. Mit jedem erledigten Gegner wächst Eurer Ressourcen-Konto und Ihr erhaltet nützliche Waffen. Zudem führt ein kampfstarker 'Hero'-Patapon Eure Armee an: Stattet ihn mit diversen Items aus und verhelft ihm so zu Spezialfähigkeiten.

Der Erstling ließ einen Mehrspieler-Modus vermissen, den die Fortsetzung in halbgarer Form nachliefert: Anstatt eine gemeinsame Kampagne zu spielen, vermöbelt Ihr zu viert Bossgegner – immerhin könnt Ihr so seltene Items einheimsen. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

Sieht gut aus, hört sich gut an und ist viel drin: Wer schon den Erstling mochte, macht dank größerem Umfang nichts falsch – auch weil der harsche Schwierigkeitsgrad etwas gemildert wurde. Und doch werde ich das Gefühl nicht los, dass Sony ein originelles Rezept einfach zum zweiten Mal aufgekocht hat – die Zutaten wurden nicht verändert, sondern nur die Menge. Mal brauche ich zum Weiterkommen einen Regenzauber, mal ein Katapult, dazwischen rüste ich meine Patapons auf – alles schon gesehen, originellere Neuerungen bleiben aus.



PSP Im 'Fieber'-Modus reißt Ihr selbst gegnerische Türme in wenigen Attacken nieder. Behaltet die Lebensanzeige Eurer Patapons (oben links) gut im Auge.

Entwickler	**Sony, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**erhältlich**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: Pata-Pata, Text: einstellbar**

- taktikbasiertes Rhythmusspiel
- Umfang im Vergleich zum Vorgänger mehr als verdoppelt
- noch mehr Boss-Duelle
- erobert seltene Items im Multiplayer

SPIELSPASS 78

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Spielerisch fordernde Mischung aus Rhythmusspiel und Strategie, die im Vergleich zum Vorgänger kaum Neues bietet.**

Tenchu: Shadow Assassins

Wii Action 18

Nach ihrem PSP-Einsatz stürmen die "Tenchu"-Ninjas Rikimaru und Ayame den Wii, um ihrem Herrn Gohda beizustehen: In den 15 Kapiteln der Handlung und 50 Sondermissionen kommen alle Funktionen von Nunchuk und Remote zum Einsatz. Schwingt die Fernbedienung wie ein Schwert, blockt durch seitliches Halten und stoßt beim Todeshieb wie mit einer echten Klinge zu. Außerdem warten originelle Hilfsmittel wie Bambusrohr, Katze und Angel, mit der Ihr beispielsweise den Wachen Items vor der Nase wegfischt. Der Mix aus Kampf, Geschicklichkeitsprüfungen und Schleichtaktik bringt so auch reichlich Situationskomik ins Spiel. Dank dem inneren Auge lassen sich die Wachen leicht erspähen, deshalb wird's nur selten hektisch. *oe*



Wii Stecht schnell zu, sonst weicht der Feind dem Todesstoß aus!



Oliver Ehrle

"GUT"

Mit dem vielfältigen Einsatz der Controller-Technik kann Aquire dem Ninja-Abenteuer tatsächlich neue Freuden abgewinnen: Man hat sich einiges einfallen lassen, um die Bewegungen realistisch ins Spiel zu bringen. Trotzdem wird's nicht unübersichtlich: Dank Zeigern wie Mondfarbe und Spähauge kann man sich voll auf den körperlichen Einsatz konzentrieren.

Entwickler	**Aquire, Japan**
Hersteller	**Unbisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- 15 Ninja-Werkzeuge
- sympathische Bewegungssteuerung
- viele knifflige Spezialmissionen
- zwei unterschiedlich talentierte Helden für Akrobatik- und Schleichaufgaben

SPIELSPASS 73

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Mach den Ninja: Dank Wii-Kontrollen legt Ihr in diesem turbulenten Abenteuer selbst Hand an.**

Onechanbara

Wii Action 18

Die "Bikini Zombie Killers" mischen in Gängen und Arenen zahllose Untote auf. Dabei wechselt Ihr zwischen Faust- und Schwertkampf, lenkt mit dem Analogstick in Richtung Feinde und schüttelt und schwingt die Remote, um Combos und Special Moves auszulösen – da bekommt man schnell einen Tennisarm. Gelegentliche Bewegungsaufgaben wie das Reinigen oder Befreien der verklemmten Klinge bringen nur dezente Abwechslung ins grafisch überzogene Gemetzel. Etwas nervig ist die träge Kamera, die man regelmäßig nachstellen muss. Zum Glück gibt es allerlei Items wie Heilextras, mit denen sich Niederschläge verkraften lassen. Im Laufe der Handlung entdeckt Ihr verschiedene Jägerinnen, die für Euch in diverse kesse Kostüme schlüpfen. *oe*



Wii Wenn die Mädels in die Menge schlagen, fliegen die Körperteile.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Anime-Girls schlachten Zombies? Das klingt wie aus einem schlechten Film und spielt sich auch so: Eigentlich wäre die in puncto Splatter maßlos übertriebene Keilerei ganz unterhaltsam, wenn sie sich nicht wie eine alte Rassel steuern würde. Lässt sich ein Kampfspiel weitgehend mit nur einer Bewegung bewältigen, haben die Entwickler etwas falsch gemacht!

Entwickler	**Tamsoft, Japan**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: englisch**

- akrobatische Heldinnen in schicken Kostümen
- krasse Splattereffekte
- schüttelt die Remote, bis Euch der Arm abfällt

SPIELSPASS 53

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Blutrünstige Anime-Keilerei, die unter dem schwachen Kampfsystem und der eintönigen Steuerung leidet.**

Mytran Wars

PSP Strategie 12

Auf dem Planeten Pythar bebt die Erde. Die gigantischen blauen Mech-Truppen der Kondor-Corporation sichern mit Raketenwerfern und Gatling-Guns die Energiereserven für die Zukunft der darbenden Menschheit. Kein Wunder, dass die Ureinwohner des Planeten, die energiebasierten Mytraner ihrerseits gigantische Kampfgolems erschaffen und gegen die Invasoren in die Rundenschlacht ziehen. In "Mytran Wars" des deutschen Labels Deep Silver übernehmt Ihr erst die Partei der Menschen, dann der Mytraner und beweist Euer taktisches Können als Roboter-Stratege in 30 Missionen. Die fröhlich-bunte 3D-Oberfläche von Pythar zoomt und dreht Ihr per Schultertasten und Analogstick. Marschrouten und Angriffsziele Eurer nacheinander ziehenden Einheiten bestimmt Ihr mit dem Digi-Kreuz. Die Geschwindigkeit der teils ziemlich albern watschelnden Robos und Golems stellt Ihr auf Wunsch bis auf Zeitraffertempo hoch. Das ist auch bitter nötig, denn in manchen Missionen müsst Ihr die jederzeit speicherbare Kriegshandlung ein paarmal neu laden, bis Ihr alle drei Missionsziele erreicht habt, ohne eine Einheit zu verlieren. So erobert Ihr feindliche Bauwerke oder Geschütztürme, schleicht Euch in optionalen Missionen durch unterirdische Basen oder legt Euch mit einem detailliert modellierten Endboss an, um wieder und wieder Eure modifizierbaren Zerstörungswerkzeuge in martialischer Aktion zu sehen. In den Missionen verdiente Forschungspunkte und Credits könnt Ihr zwischen den Missionen ausgeben, um so originelle Waffen wie den Sterilisator zu erforschen oder Euren Lieblingsmech in der Werkstatt mit Raketenwerfern vollzupacken. Vor und nach jeder Mission wird die Story um Eure besonders durchschlagskräftigen Helden-Einheiten in spärlich animierten Comics erzählt, die in Stil und schwankender Zeichenqualität an Flash-Cartoons gemahnen. Habt Ihr die Kampagnen-Missionen über, dürft Ihr Euch noch in diversen Multiplayer-Modi versuchen. *mw*



"GUT"

Max Wildgruber

Mech-Design aus der Legokiste, Animationen aus der Puppenkiste und trashige Flash-Cartoons kann ich hier großzügig übersehen! Feinstes Robo-Tuning in "Front Mission"-Manier und fordernde Taktik-Kopfnüsse im Stil meines uralten PC-Lieblings "Incubation" fetzen wie die Molekular-Klinge des Mech-Zerstörers. Endlich wieder richtig gute Robo-Rundentaktik!

Entwickler	**Stormregion, Ungarn**
Hersteller	**Deep Silver**
Termin	**3. April**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » 30 Mech-Missionen inklusive versteckter Bonus-Aufträge
- » umfangreiches Forschungs-Menü zur Entwicklung neuer Teile für die variantenreiche Modifikation Eurer Mechs

SPIELSPASS 79

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Motivierende Mech-Schlachten in "Front Mission"-Tradition mit trashiger Story, aber taktischem Zündstoff für Robokrieger.





PSP Heldin Loki attackiert einen feindlichen Geschützturm (links). Orange Felder zeigen den Bewegungsspielraum Eurer Mechs an.

Die Gilde DS

DS Strategie 6

Als PC-Spieler kennt Ihr die "Gilde"-Reihe als Mittelalter-Wirtschaftssimulationen mit zig Handlungsmöglichkeiten, in denen Ihr nicht nur Geld scheffelt, sondern auch Euren sozialen Status und politische Vernetzung beeinflusst.

Independent Arts hat das Spielprinzip für die DS-Version aufs Wesentliche konzentriert: Um eine Handelsgilde aufzubauen, müsst Ihr sämtliche Stadtkrämer von Eurem Vorhaben überzeugen, gegnerische Geschäftsleute aus dem Wettbewerb drängen oder den Titel des Kurfürsten kaufen. Rundenweise schickt Ihr dazu Euren als Wappen symbolisierten Handelskarren über eine statische Fantasielandkarte im Wechsel der Jahreszeiten und erzielt Eure Gewinnspanne, indem Ihr fünf Handelswaren geschickt ein- und verkauft. Die spärlich animierten 2D-Ansichten von acht Städten dienen als Menü für Marktgeschäfte und bieten Euch Optionen zum Erwerb von Kontoren, herstellenden Betrieben oder Adelstiteln. Zwischen den Marktbesuchen liegen Begegnungen mit einem von drei kontrahierenden KI-Händlern, denen Ihr auf freiem Feld Geschäfte vorschlagt oder räuberisch auflauert. 'Kämpfen' und 'Feilschen' werden mittels gelungener, jedoch schnell eintönig werdender Minispiele umgesetzt. *mw*



DS Die Hauptkarte des Spiels im Winter. Gerade werden wir überfallen...



DS ... und geben dem Banditen im schnell langweilenden Minispiel Saures.



"GEHT SO"

Max Wildgruber

Das Spiel gegen die Wirtschaftskrise. Heimelige Mittelaltermärkte statt maroder Börsen, überschaubare Handelsrouten statt Globalisierungs-Chaos – und freche Spekulanten bekommen keine Steuergeld-Geschenke, sondern eine gepaddelt! Spärliche Animationen, nur eine Karte und fünf Handelswaren sowie der variantenarme Ablauf der Minispiele sorgen für allzu schnellen Spielspaß-Wertverfall.

Entwickler	**Independent Arts, Deutschland**
Hersteller	**RTL Interactive**
Termin	**9. April**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- » eine handgemalte Karte für Hauptspiel und 10 Szenarien
- » Kampf- und Feilschen-Minispiele

SPIELSPASS 68

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » An sich motivierende Geldscheffelei mit nur einer Karte und immer gleichen Minispielen – schnell langweilig.

Wheelman

PS3 360 Action 16



360 Saust Ihr mit Cabrios durch die Gegend, ist Charakterkopf Vin Diesel besonders gut zu sehen: Zum Glück macht ihm der gegnerische Kugelhagel nur wenig aus.

"Wheelman"-Star Vin Diesel und Hersteller Midway haben harte Zeiten hinter sich: Während beim einen die Filmkarriere stockt, droht dem anderen der Bankrott. Immerhin schafft es das gemeinsame Projekt endlich in die Läden, wenn auch nur mit tatkräftiger Unterstützung von Ubisoft.



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Wheelman" – das spielerische Gegenstück eines B-Movies: Schraubt Ihr Eure Ansprüche nicht zu hoch, wird gute Unterhaltung geboten. Das virtuelle Barcelona ist ein ansehnlicher Gegenpol zu den sonst üblichen düsteren Großstädten. Die Vehikel lenken sich wenig realistisch, dafür geht durch das Arcade-artige Rempeln und die übertriebenen Superfähigkeiten immer mächtig die Post ab. Dem ständigen Vollgas- und Ballereinsatz mangelt es jedoch auf Dauer an Ideen: Spätere Einsätze werden länger, aber nicht origineller, die Nebenaufgaben bringen nur teilweise Pfiff ins Geschehen – da hilft Vin Diesels Coolness nur begrenzt.

Vollgas, voll krass

Der Glatzkopf mit der markanten tiefen Stimme schlüpft in die Rolle von Milo Burik, der sich als Undercover-Fluchtfahrer in Barcelona verdingt. Dort nehmt Ihr Aufträge von verschiedenen Gangsterbanden an, die meist nach dem Standard-Schema ablaufen: Fahrt zu bestimmten Punkten und lasst Euch von gegnerischen Vehikeln nicht aufhalten. Auf die Blechfeinde schießt Ihr bei voller Fahrt, effektiver (und unrealistischer) sind Aktionen wie übertrieben starke Rempler per rechtem Analogstick. Durch schnelles Tempo und das Verursachen von Schäden füllt Ihr eine Fokus-Leiste, mit der Ihr Euren Turbo befeuert oder Zeitlupen-Moves aktiviert: Ballert dann per Zielkreuz exakter oder dreht Euch um 180 Grad, um Feinde hinter Euch aufs Korn zu nehmen. Ist Euer Fahrzeug zu stark beschädigt, nutzt Ihr den 'Air-jack': Fahrt auf ein anderes Vehikel auf und kapert es durch einen herzhaften Sprung.

Gelegentlich lässt Milo seine Karre stehen und marschiert zu Fuß durch die Kulissen. Natürlich habt Ihr dann Bleispritzen dabei und erledigt heranstürmende Bösewichte mithilfe einer großzügigen Zielaufschaltung. Ihr verkraftet viele Treffer, trotzdem solltet Ihr gelegentlich Deckung suchen.

Neben der Hauptstory öffnet Ihr eine Reihe Nebenaufgaben, die in ganz Barcelona verteilt sind: Agiert als Taxifahrer, flüchtet vor hartnäckigen Polizeikräften, liefert unter Zeitdruck Pakete ab oder erzielt bei einer Chaosfahrt ein Minimum an Kollateralschäden. Geld verdient Ihr damit nicht, dafür bekommt Ihr u.a. neue Waffenverstecke oder Euer Fokus-Vorrat vergrößert sich.

Grafisch werden die bekanntesten Schauplätze von Barcelona schick in Szene gesetzt. Der virtuelle Vin Diesel kommt seiner Vorlage sehr nahe, während die anderen Charaktere abfallen und teilweise arg künstlich wirken. Bei den Verfolgungen fliegen oft die Fetzen, trotzdem bleiben Ruckler die Ausnahme. Somit geht das Rezept auf: "Wheelman" ist ein schnörkelloser Nachfahre von "Driver", der sich ein paar der weniger ambitionierten "GTA"-Ideen geborgt hat. *us*



PS3 Die gelegentlichen Zu-Fuß-Abschnitte sind dank viel Munition und Lebensenergie meist stressfrei.



360 Unrealistisch, aber praktisch: Durch Fokus-Einsatz verlangsamt Ihr die Zeit und zielt in Ruhe.

Entwickler	**Midway Newcastle, USA**
Hersteller	**Midway/Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Barcelona als weitläufiger Schauplatz
- Rempelattacken mit Auto ausführbar
- übertriebene Zeitlupen-Moves
- Nebenaufgaben verbessern Autos und Held
- installiert 3 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Unterhaltsam überzogene Autoraserei mit Ramm- und Ballereinlagen: trotz wenig Tiefgang ansehnlich und kurzweilig.**

Ultimate Band

Wii DS Musikspiel frei



Wii Das Charakterdesign Eurer Band ist familienfreundlich: Statt Grimassen schneidender Rocker hüpfen trendige Teenies über die Bühne.

"Echte Rocker brauchen keine Instrumente" will uns "Ultimate Band" weismachen. Anscheinend auch keine Originalsounds, denn alle Lieder sind mehr oder weniger authentisch nachgespielt. Dafür überzeugt die Auswahl mit einer Mischung aus namhaften Songs von Maroon 5, Cheap Trick und Fall Out Boy bis hin zu schrägeren Vertretern wie den B-52's oder Devo. Bis auf die unvermeidlichen Jonas Brothers möchte man deshalb kaum glauben, dass man es mit einem Disney-Produkt zu tun hat. Zurück zum 'Keine Instrumente'-Aspekt: Beim DS ist das nachvollziehbar, doch auch die Wii-Fassung verzichtet auf pseudorealistische Kontrollen. Wie bei "Rock Band" & Co. laufen je nach Instrument Symbole vertikal oder horizontal über den Bildschirm und stehen für Stylusstriche und -tipper bzw. Remote- und Nunchuk-Bewegungen. Das funktioniert vernünftig, aber nicht immer gleich gut: Auf dem DS tun sich Trommler wegen einer unglücklichen Bildschirmaufteilung unnötig schwer, beim Wii fallen vor allem die 'Gesangsspuren' (die per Controller gespielt werden) durchwachsen aus. Wahres Band-Feeling entsteht bei beiden Fassungen nie,



DS Mobile Musiker greifen bei Bass, Lead- und Rhythmusgitarre in die Saiten.

für gemeinsame Musikrunden ohne größeren Anspruch reicht's dagegen. Auf dem Wii habt Ihr von "Ultimate Band" durch die größere Songauswahl mehr, während die Mobilfassung mit einem Tonstudio aufwartet, das aber unkomfortabel zu bedienen ist. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

"Ultimate Band" ist wie eine virtuelle Vorgruppe: Als Appetitanreger für ein 'ausgewachsenes' Musikspiel ganz okay, aber zum Status des Headliners fehlt einiges. Wesentlich weniger (und nur nachgespielte) Songs als bei den großen Rivalen "Rock Band" und "Guitar Hero" und eine mäßig interessante Präsentation reißen keinen Konsolenmusikus vom Hocker. Dass die Karriere ständig zum Wiederholen einzelner Lieder zwingt, ist unnötig und nervt. Die Steuerung mit den Standardcontrollern funktioniert akzeptabel, doch ohne Plastikgitarre oder -schlagzeug fehlt einfach der letzte Pfiff.

Entwickler	**Fall Line Studio, USA**
Hersteller	**Disney Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**50/40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 35 bzw. 15 Songs in Coverversionen
- Instrumente und Gesang über Remote/Nunchuk bzw. Stylus steuerbar
- DS-Fassung mit Song-Editor
- DS-Link zu Wii für Bühnentechnik nutzbar

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	Wii 62
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS 60
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Solides Musikspiel, das auf konventionelle Steuerung statt Instrumente setzt und eher für zwischendurch gedacht ist.**

Sonic und der Schwarze Ritter

Wii Action 12



Wii Auf Knopfdruck verharrt Sonic im Schwebezustand, visiert nahe Feinde an und eliminiert sie anschließend mit einem zielgerichteten Schwertstreich.

Schon zwei Jahre ist es her, dass Sonic auf dem Wii den geheimen Ringen nachspürte und damit das erste Kapitel der Wii-exklusiven "Sonic"-Reihe aufschlug. Die Markenzeichen der Miniserie sind das Laufen auf fest vorgegebenen Pfaden und die hübsch gezeichneten Bilderbuch-Sequenzen. Während beim Vorgänger die Wunderwelt aus 1.001 Nacht Pate stand, orientiert sich "Sonic und der Schwarze Ritter" an der Artus-Sage. Dementsprechend erlebt Sonic einen Aufstieg vom Knappen zum Ritter, trifft auf alte Bekannte in neuen Rollen (z.B. Shadow als Ritter und Tails als Schmied) und muss ein bedrohtes Königreich retten.

Die Neigungssteuerung der Vorgänger wurde über Bord geworfen, jetzt gebt Ihr die Richtung via Nunchuk-Knüppel vor – mehr als gelegentliches seitliches Ausweichen, wilde Sprünge und hektische Bremsmanöver ist in den Schlauchlevels aber nicht gefragt. Auch die Kampfkontrollen beschränken sich auf Remote-Rüttler – kontrollierte Streiche von links oben nach rechts unten haben fast den gleichen Effekt wie hektisches Gewackel. Habt



Wii Oben ein Bossduell mit Sir Gawain (verköpert von Knuckles), unten eine der zahlreichen hübschen Comic-Sequenzen.

Ihr nach vier Stunden den Abspann gesehen, dann wählt den Story-Modus unbedingt noch einmal an – das Spiel geht noch weiter: Mehr Levels, Bosskämpfe und Story warten.

Nur so schaltet Ihr alle fünf (lahmen) Mehrspieler-Modi frei, hortet 250 Sammelobjekte und ergattert viele Goodies. Auch stoßen die anderen spielbaren Kämpen (Shadow, Knuckels, Blaze) erst in den letzten Kapiteln dazu – also bleibt dran und beißt Euch durch kniffligere Missionen, die Euch mit Spezialvorgaben fordern. *ms*



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Mir ist klar, dass sich der Titel an eine jüngere Zielgruppe richtet, doch muss sich die mit lahmem Missionsdesign und oftmals hakeligen Kämpfen zufriedengeben? Ich meine: nein! Auch junge Igelfreunde haben ein Recht auf durchdachte Hüpfabschnitte und Bosskämpfe, die nicht mit reinem Gefuchtel zu gewinnen sind. Zwar steigern sich die Endgegnerfights gegen Ende, dafür nerven dann die inflationär auftauchenden Standardschurken. Dass ich während des gesamten Spiels dennoch meinen Spaß hatte, verdankt Sonic der lustig-quatschigen Story, der flotten Musik und der schicken Präsentation.

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: englisch/japanisch, Text: deutsch

- über 40 Solo-Missionen an 13 Orten
- 250 Sammelobjekte, die Ihr via Internetverbindung an Freunde übertragt
- 5 kampflastige Mehrspieler-Modi in 7 Arenen und mit 12 Charakteren

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	60
Multiplayer	3 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Seichte Unterhaltung für hartgesottene Sonic-Fans – die gelungene Inszenierung macht das schwache Leveldesign nicht wett.**

SONIC 3D: FLICKIES' ISLAND

Hersteller: Sega • Jahr: 1996 • System: Mega Drive



Gene Gadget Zone, Act 1



Spiele für die Familie

Family Ski & Snowboard Wii frei



Wii Mit den Skiern in die Halfpipe: Tricks erfordern Fingerspitzengefühl.



Wii Bei den Nachtfahrten sind die vielbevölkerten Strecken bunt ausgeleuchtet.



Der Nachfolger zum familientauglichen "Family Ski" trägt seine große Neuerung bereits im Titel: Erstmals schnallt Ihr Euch das Snowboard unter die Füße und wedelt verteilt auf zwei Berge 13 Pisten hinab.

Bevor Ihr Euch in den Schneehang stürzt, erstellt Ihr entweder einen neuen Charakter oder ladet einen Mii. Das bevorzugte Pistengefährt dürft Ihr jederzeit wechseln: Ihr seid nicht auf Ski oder Snowboard festgelegt. Die Berge sind ähnlich wie in "Shaun White Snowboarding" in Streckenabschnitte geteilt, die Ihr auf der Karte direkt anwählt – wahlweise setzt Ihr Euch in den entsprechenden Skilift.

Besser boarden mit dem Balance Board

Die Anforderungen pendeln zwischen einsteigerfreundlicher Pistenabfahrt und komplexen Trick- und Fahrmanövern. Daher besuchen Neulinge die umfangreiche Skischule, die leicht verständlich sämtliche Kniffe erklärt: Parallelschwung, Carving und Corkscrew sind bald keine Fremdworte mehr. Gelenkt wird mit der Remote, die Ihr entsprechend in eine Richtung neigt. Jedes Skimanöver wie Hocke oder Bremsen verlangt eine andere Eingabe, ist aber einleuchtend umgesetzt. Geratet Ihr beispielsweise nach einem Sprung ins Straucheln, schüttelt Ihr beide Controller. Um Geschwindigkeit aufzunehmen, spreizt Ihr Remote und Nunchuk, als ob sie Skistöcke wären. Für Tricks und spezielle Manöver wie schnelles Lenken auf der Buckelpiste müsst Ihr zusätzliche Tasten drücken – teilweise wird wie bei einer Combo eine Buttonkombination verlangt. Das erfordert im Eifer des Gefechts, beispielsweise in der Halfpipe, gute Fingerfertigkeit und Kenntnis der Tricks. Besitzer eines Balance Boards haben es da einfacher: Ihr lenkt Euren Mii intuitiv durch Gewichtsverlagerung und konzentriert Euch mit Remote sowie Nunchuk stilsicher auf Tricks.

Mehr als auf Luftakrobatik setzt "Family Ski & Snowboard" auf Erkundung der Skiressorts. Sämtliche Strecken sind von Beginn an zugänglich, dafür locken versteckte Areale und Items. Zudem fordern Euch Wettbewerbe in Rennen, Buckelpistenfahrt und Slalom – auch gegen bis zu vier Mitspieler. Erfolge schalten Klamotten und Schneebretter frei. Allerdings nehmt Ihr nur an Ausscheidungen teil, wenn Ihr auf der Piste die entsprechenden Auftraggeber trefft. Komfortabler wäre hier ein Schnellmenü gewesen. So müsst Ihr stets einige Pistenmeter zurücklegen, um den nächsten Wettkampf zu starten. Abseits des sportlichen Eifers übernehmt Ihr kleine Hol- und Bringdienste für die Bevölkerung im Tal oder sucht in den Bergen nach verschollenen Wintersportlern. Zudem trefft Ihr in den weitläufigen Skiressorts – eine Berg-Talfahrt dauert mehrere Minuten – viele kleine Helfer: Der Bergführer bietet spezielle Touren an, der Fotograf knipst tolle Aufnahmen, die Ihr in einem Album speichert und einige Charaktere wollen einfach nur Eure Freunde sein. *pu*

SPIELSPASS 8

Entwickler	Namco Bandai, J
Hersteller	Atari
Preis	40 Euro

Affenzirkus Wii frei



Die Affen sind los und machen in 20 Minispielen einen Zoo zum Abenteuerspielplatz. Mit bis zu vier Freunden gleichzeitig tretet Ihr in zu simplen Aufgaben an: Stehlt den Löwen das Fleisch, verjagt Vögel oder veranstaltet ein Früchte-Wettessen. Manko 1: Die Steuerung mit Remote und Nunchuk wird in winzigen Standbildern mäßig erklärt. Das hat beispielsweise "My Sims Party" (Test in M! 04/09) besser gemacht. Manko 2: Das Fuchteln mit den Controllern ist wenig intuitiv und artet meist in hektischen Bewegungen oder stumpfes Button-Gehämmere aus. Beispiel gefällig? Ihr sollt einen Affen mit Früchten bewerfen, der einen Abhang hinunterrollt. Was müsst Ihr tun? Drückt im Dauerfeuer den B-Knopf – das ist alles. Überfordert werdet Ihr hingegen beim Flusspferde-Weitwurf. Wirbelt die Remote in Kreisbewegungen, um die Abwurfstärke zu ermitteln. Selbst gestandene Redakteure geraten da ins Schwitzen, doch Spaß kommt nie auf. Manko 3: Es fehlt an Spielmodi. Nicht einmal an eine Wettbewerbsvariante haben die Entwickler gedacht. Der "Affenzirkus" ist eine Aneinanderreihung liebloser Minispiele mit verkorksten Kontrollen. Treffender als der Publisher hätten wir es nicht formulieren können: Dieses Spiel ist laut Packungstext "total Banane" – stimmt! *pu*



Wii Drückt abwechselnd A- und B-Knopf, um Euch aus den Ketten zu befreien.

SPIELSPASS 2

Entwickler	Involgamus, Lit.
Hersteller	Activision
Preis	30 Euro

EA Sports Football Academy: Die Fußballschule

DS frei



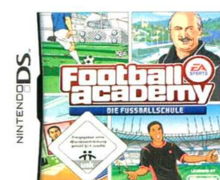
DS Je mehr Ihr vom Wappen freirubbelt, desto weniger Punkte ergattert Ihr.



DS Spielerchaos: Zieht die Buchstaben per Stylus in die richtige Reihenfolge.



DS Minispiele (siehe links) steigern Euren Fußball-IQ, der die Chance auf bessere Spieler erhöht. Optimiert Euren Kader und tauscht schlechte Spieler im Multiplayer.



Die populärste Sportart der Welt kennt viele Helden – auch Fußballlehrer gehören dazu. Felipe Scolari, langjähriger Trainer Portugals und Weltmeister mit Brasilien, ist eine lebende Legende und aktuelle Werbefigur für EAs DS-Managerspiel. Mit seinem Fußballsachverstand (und vielen Textboxen) hilft er Euch, ein europäisches Spitzenteam aufzubauen.

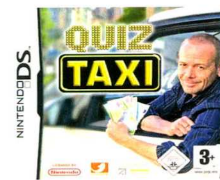
Zu Beginn Eurer Karriere habt Ihr noch keinen Spieler unter Vertrag. Daher pickt Ihr zwölf Spielerkarten aus zufällig ausgewählten Mannschaften. EA packt die Lizenzen fünf europäischer Ligen aufs Modul. Neben der deutschen Bundesliga kicken spanische, italienische, englische und französische Originalspieler auf dem Handheld-Rasen. Neue Profis gewinnt Ihr durch Siege gegen andere Teams. Zuvor wird aber in einigen der insgesamt 14 Minispielen Euer Fußball-IQ ermittelt, der die Stärke Eurer Mannschaft festlegt: Erkennt Vereinsnamen, buchstabiert Namen von Fußball-Profis oder bestimmt die geografische Lage von Klubs. Die IQ-Spiele verlangen einiges Fachwissen von Euch und richten sich eindeutig an Fußball-Interessierte. Dennoch lohnt es sich aufzupassen, denn ein hoher IQ verbessert nicht nur Eure Mannschaft, sondern auch die des Gegners – das erlaubt Euch, hochwertigere Spieler zu stibitzen. Nach jedem ausgetragenen Fußballspiel habt Ihr die Chance, Euren IQ hochzuschrauben. Die eigentlichen Matches laufen rundenbasiert ab: Der Zufall entscheidet, an welcher Position angegriffen wird. Dann werden die verschiedenen Werte des Angreifers und Verteidigers automatisch verglichen und als Zahl dargestellt. Als Angreifer im Mittelfeld habt Ihr beispielsweise die Wahl zwischen einem Pass oder einem Dribbling, der Verteidiger zwischen Abfangen oder Grätschen. Je nach Entscheidung des Gegenübers werden Bonuspunkte ausgeschüttet und auf den Grundwert des Spielers addiert. Die endgültige Zahl entscheidet darüber, ob die Aktion gelingt oder nicht. In einem laufenden Spiel bekommt Ihr etwa drei- bis viermal die Chance, einen Angriff zu starten.

Fußballfans mit Fachwissen werden trotz dröger Präsentation ihre Freude haben. *pu*

SPIELSPASS 7
Entwickler **EA Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **40 Euro**

Quiztaxi

DS frei





DS Wie im Fernsehen: Das Interface erinnert an die TV-Vorlage, der charmante Taxifahrer fehlt dagegen.

Mit dem Quiz-Taxi durch fünf deutsche Städte – die unterhaltsame TV-Vorlage verkommt in der DS-Umsetzung zum simplen Quizspiel mit spröder Präsentation. Beantwortet 3.000 Fragen aus den Bereichen Allgemeinwissen, Wahrnehmung und Rechtschreibung und gewinnt bei richtigen Antworten virtuelles Geld für Euren High Score. Die Fragen werden in sterilen Textboxen gestellt, ein amüsanter Moderator wie in der Fernsehsendung fehlt ebenso wie spielerische Abwechslung. Zwar erobert Ihr gebrauchte Joker in fünf Minispielen zurück, werdet dabei aber kaum gefordert. Im selben Maße anspruchslos sind die viel zu einfachen Quizfragen, die sich zudem schnell wiederholen – bereits ab der zweiten Taxifahrt doppeln sich die Aufgaben. Selbst Kinder sind hier unterfordert. *pu*

SPIELSPASS 2
Entwickler **Phenomedia, D**
Hersteller **CDV Software**
Preis **30 Euro**

Denkspiele für Dummies

DS frei





DS Beim Sudoku stehen Hilfen wie eine Richtigkeitsprüfung zur Verfügung, die Euch viel Kopfarbeit abnehmen.

EAs Spielesammlung soll den Auftakt einer ganzen Reihe von "Für Dummies"-Spiele bilden. Das Modul bietet ähnlich wie die namensgebenden Bücher einen leichten Zugang zu komplexeren Themen – hier die Denkspiele Solitär, Sudoku und Schach. In den umfangreichen Tutorials lernt Ihr schrittweise die Grundlagen, bevor Ihr auf Punktejagd geht. Die Einarbeitung in die Materie klappt via leicht verständlicher Textboxen prima. Trotz dreier Schwierigkeitsgrade sind die Ansprüche an den Spieler niedrig, nur Anfänger und Gelegenheitsspieler werden gefordert. Daher unverständlich: Auf einen Mehrspieler-Modus wurde verzichtet – zumindest Schach böte sich an. Dafür gibt es vom Kartenspiel Solitär satte zehn Varianten. Trotzdem ein netter Zeitvertreib in Bus, Bahn oder Büro. *pu*

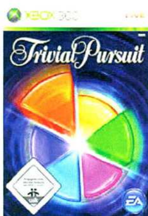
SPIELSPASS 5
Entwickler **Electronic Arts, US**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **40 Euro**

Trivial Pursuit PS2 PS3 360 Wii

frei



360 Im Solo-Modus erhöht sich mit jeder richtigen Antwort in einer Kategorie der entsprechende Multiplikator. Eure Punktzahlen speichert Ihr in einer Online-Rangliste.



Nach dem mittelmäßigen "Monopoly" im vergangenen Oktober veröffentlichen EA und Hasbro mit "Trivial Pursuit" die zweite gemeinsame Brettspiel-Umsetzung für Konsole – und erreichen abermals nur Software-Durchschnitt. Ziel des Spiels ist es, Fragen aus sechs verschiedenen Kategorien richtig zu beantworten, um die siegbringende Masterfrage in der Mitte des Spielbretts zu aktivieren. Neben dieser Originalversion spielen Solisten die Tempofassung: Beantwortet möglichst schnell oder möglichst perfekt alle Fragen und tragt Euch in eine Online-Bestenliste ein. Allerdings verzichtet EA wie schon bei "Monopoly" auf einen Online-Modus. Gegner findet Ihr daher nur in Eurem Freundes- und Bekanntenkreis: Bis zu vier Mitspieler versammelt Ihr an einer Konsole und beharkt Euch im Party-Modus als dritte Spielvariante mit Bonusereignissen wie Teleportern oder doppelter Punktzahl. Die gängigen Multiple-Choice-Fragen wechseln sich mit knackigen Geografie-Aufgaben und extrem simplen Bilderrätseln ab. Die unterschiedlichen Fragetypen täuschen nicht darüber hinweg, dass der Schwierigkeitsgrad auf Schülerniveau angesetzt ist. Eine Handicap-Einstellung hätte den Titel deutlich familiengerechter gemacht. *pu*

SPIELSPASS 5

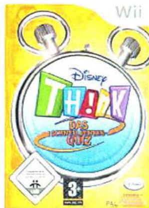
Entwickler	Adrenalin Int., USA
Hersteller	Electronic Arts
Preis	40 Euro

Disney Th!nk PS2 Wii

frei



Wii Viele Fragen könnt Ihr nur mit entsprechendem Filmwissen beantworten. Auflockernd sind einige Runden, die Eure Allgemeinbildung auf den Prüfstand stellen.



Das "Schnelldenker-Quiz" setzt auf treue Disney-Fans: 5.000 Fragen aus vielen Zeichentrick-Klassikern wie "Cinderella", "Arielle" oder "Der König der Löwen" wollen beantwortet werden. Flaschengeist Dschinni aus Disneys "Aladdin" moderiert die Ratestunde im Stile einer Gameshow, wie man es von Sonys Quizmaster Buzz kennt.

Wählt aus zehn Disney-Figuren (drei werden freigeschaltet) Euren Lieblingscharakter und spielt allein oder gegen bis zu drei Freunde. Komfortabel: Erstellt Euer individuelles Setup und bestimmt Schwierigkeitsgrad, Länge und Variante der Quizspiele. Ausdauer ist gefragt, denn eine 'kurze' Runde beschäftigt Euch knapp 30 Minuten, ein 'langes' Spiel dauert ein gutes Stündchen. Verschiedene Kategorien sorgen für Abwechslung im Fragenalltag: Seht Euch einen Filmausschnitt an, erkennt Bleistiftzeichnungen oder beantwortet Wahr/Falsch-Fragen. Bis zu vier Antwortmöglichkeiten stehen bereit, die Ihr auf dem Steuerkreuz der Remote eingebt. PS2-Besitzer müssen zum Spielen allerdings die "Buzz"-Buzzer bereithalten – ein entsprechendes Bundle ist für 50 Euro zu haben. Fazit: Ein lustig inszeniertes Quiz-Spiel für jüngere Semester mit Faible für Disney-Filme. *pu*

SPIELSPASS 7

Entwickler	Magenta, England
Hersteller	Disney Interactive
Preis	30 / 40 / 50 Euro

SingStar Queen PS2 PS3

frei

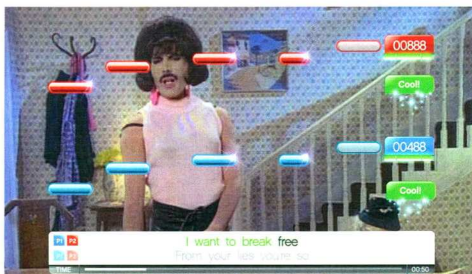
DIE SONGS

- A Kind of Magic *
- Another One Bites The Dust
- Bicycle Race
- Bohemian Rhapsody
- Breakthru
- Crazy Little Thing Called Love
- Don't Stop Me Now
- Fat Bottomed Girls
- Hammer to Fall *
- I Want It All
- I Want To Break Free
- Innuendo
- Killer Queen *
- One Vision
- Play The Game
- Radio Ga Ga *
- Somebody to Love
- The Show Must Go On *
- These Are The Days Of Our Lives
- Tie Your Mother Down
- Under Pressure
- We Are The Champions
- We Will Rock You
- Who Wants To Live Forever
- You're My Best Friend

* nur auf der PS3



Nach 16 Studioalben und diversen Live- und Greatest-Hits-Veröffentlichungen holt Sony die legendäre britische Rockband Queen rund um den verstorbenen Frontmann Freddie Mercury ins "SingStar"-Boot. 25 Songs sind in der PS3-Fassung enthalten (rund die Hälfte davon gibt es aber bereits als SingStore-Downloads), PlayStation-2-Besitzer müssen mit fünf Stücken weniger auskommen. Dennoch sind fast alle relevanten Lieder der Kultband auf einer Scheibe vereint – viel falsch machen Queen-Fans mit der PS3-Version nicht. Wie schon einige Monate zuvor mit "SingStar ABBA" konzentriert sich Sony auf die größten Hits einer Band, entwickelt die Serie aber an keiner Stelle weiter. Wenigstens eine Historie der Gruppe und eine separate Anwahl der Musikvideos hätte "SingStar Queen" gut zu Gesicht gestanden. So vergnügt Ihr Euch mit den bewährten Multiplayer-Modi: Party- und Team-Modus, Duette sowie Kopf-an-Kopf-Gesangsduellen. Zudem ist die sogenannte Disc-Swap-Funktion enthalten, die Euch das Abspielen des PS2-"SingStar"-Katalogs auf Eurer PlayStation 3 erlaubt. Diese Option steht allen Besitzern eines 'normalen' PS3-"SingStars" allerdings auch kostenlos zur Verfügung. *pu*



PS3 Die jüngste "SingStar"-Episode bietet gewohnt gute Mitsing-Kost.

SPIELSPASS 6

Entwickler	Sony, England
Hersteller	Sony
Preis	30 Euro / 40 Euro

Alle Spiele im März

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	30 Euro
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	20 Euro
Disney Th!nk - Das Schnelldenker-Quiz	Disney	Denken	30 Euro
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	30 Euro
Monsters vs. Aliens	Activision	Action	40 Euro
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	20 Euro
Shin Megami Tensei: Persona 4	Atlus	Rollenspiel	30 Euro
Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	45 Euro
Secret Service	Activision	Action	30 Euro
SingStar Queen	Sony	Musikspiel	30 Euro
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	20 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Afro Samurai	Atari	Action	60 Euro
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	45 Euro
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	70 Euro
Dynasty Warriors Gundam 2	Namco-Bandai	Action	60 Euro
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	Action	50 Euro
HAWX	Ubisoft	Action	60 Euro
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	Action-Adventure	30 Euro
Monsters vs. Aliens	Activision	Action	60 Euro
Resident Evil 5	Capcom	Action	70 Euro
Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	70 Euro
SingStar Queen	Sony	Musikspiel	40 Euro
SOCOM: Confrontation	Sony	Ego-Shooter	40 Euro
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	40 Euro
Wheelman	Midway/Ubisoft	Action	60 Euro
WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	60 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	45 Euro
Dynasty Warriors: Gundam 2	Namco-Bandai	Action	60 Euro
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	Action	50 Euro
HAWX	Ubisoft	Action	60 Euro
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	Action-Adventure	30 Euro
Monsters vs. Aliens	Activision	Action	60 Euro
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	50 Euro
Resident Evil 5	Capcom	Action	60 Euro
Secret Service	Activision	Action	60 Euro
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	40 Euro
Velvet Assassin	cdv	Action	60 Euro
Wheelman	Midway/Ubisoft	Action	60 Euro
WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	60 Euro

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Affenzirkus	Activision	Geschicklichkeit	30 Euro
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	30 Euro
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	30 Euro
Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	50 Euro
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	35 Euro
Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	30 Euro
Dance Dance Revolution Winx Club	Konami	Musikspiel	40 Euro
Disney Think - Das Schnelldenker-Quiz	Disney	Denken	40 Euro
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Square Enix	Rollenspiel	50 Euro
Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	30 Euro
Igor	Deep Silver	Geschicklichkeit	40 Euro
Job Island	Konami	Spielesammlung	30 Euro
Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	30 Euro
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	45 Euro
Monsters vs. Aliens	Activision	Action	50 Euro
Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	30 Euro
MySims Party	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Nerf N-Strike	Electronic Arts	Action	60 Euro
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	30 Euro
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	40 Euro
Party Games	Activision	Spielesammlung	30 Euro
Pipemania	Empire	Denken	30 Euro
Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	30 Euro
Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	30 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	50 Euro
Ready 2 Rumble Revolution	Atari	Sportspiel	45 Euro
Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	50 Euro
Sonic und der Schwarze Ritter	Sega	Action-Adventure	50 Euro
Tierdoktor	Jowood	Simulation	20 Euro
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	40 Euro
Ulltimate Band	Disney	Musikspiel	50 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	50 Euro
World Championship Sports	Activision	Sportspiel	30 Euro
World Sports Party	Ubisoft	Sportspiel	30 Euro
Zauberkarussell, Das	Deep Silver	Denken	50 Euro

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Military History Commander: Europe at War	Slitherine	Strategie	30 Euro
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	20 Euro
N+	Atari	Jump'n'Run	30 Euro
Patapon 2	Sony	Strategie	40 Euro
Resistance: Retribution	Sony	Action	40 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	40 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	30 Euro
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	30 Euro
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	30 Euro
Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	40 Euro
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Bella Sara	Codemasters	Simulation	40 Euro
Benjamin Blümchen: Ein Tag im Zoo	Kiddinx	Geschicklichkeit	40 Euro
Besser essen – leben leicht gemacht	SevenOne	Simulation	30 Euro
Bibi und Tina: Die große Schnitzeljagd	Kiddinx	Geschicklichkeit	40 Euro
Bleach Dark Souls	Sega	Action	40 Euro
Blue Dragon Plus	Ignition	Rollenspiel	40 Euro
Denk-Spiele für Dummies	Electronic Arts	Denken	40 Euro
EA Sports Football Academy	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	40 Euro
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	40 Euro
Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	30 Euro
Igor	Deep Silver	Geschicklichkeit	30 Euro
King of Fighters Collection: The Orochi Saga	Ignition	Beat'em-Up	40 Euro
Langenscheidt VokabelStar Englisch	Deep Silver	Denken	30 Euro
Littlest Pet Shop: Frühling	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Mein Mode Studio in Paris	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Military History Commander: Europe at War	Slitherine	Strategie	30 Euro
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	40 Euro
Monsters vs. Aliens	Activision	Action	40 Euro
MySims Party	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Naruto Ninja Destiny 2	Nintendo	Action	40 Euro
N+	Atari	Jump'n'Run	30 Euro
Petz: Meine Affen-Familie	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Petz: Meine Hunde-Familie	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Petz: Meine Katzen-Familie	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	40 Euro
Puzzle Quest Galactrix	D3	Denken	30 Euro
Rhapsody	Square Enix	Musikspiel	40 Euro
Sheepworld Mähjongg	Deep Silver	Denken	30 Euro
Sophies Freunde: Ärztin mit Herz	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Sophies Freunde: Die Chefköchin	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Sophies Freunde: Primaballerina	Ubisoft	Simulation	40 Euro
SpongeBob Schwammkopf – Küchenchef	THQ	Simulation	40 Euro
Spooky Story	BHV	Adventure	30 Euro
Suikoden Tierkreis	Konami	Rollenspiel	40 Euro
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	40 Euro
THINK Sinnestrainer	dtp	Denken	40 Euro
Tim Power Fußballprofi	Ubisoft	Sportspiel	30 Euro
Ulltimate Band	Disney	Musikspiel	40 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	40 Euro

Resident Evil 5

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, denn im Anschluss an den Abspann beginnt die eigentliche Herausforderung – M! analysiert die Bonus-Features der Horror-Action.

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
System	PS3 / 360
Preis	60 Euro
Wertung	88% (Test in M! 04/09)

Bei vielen Action-Titeln ist nach dem Abspann Schluss, mitunter motivieren ein gelungener Mehrspieler-Modus oder anspruchsvolle Achievements zum Weiterspielen. Doch "Resident Evil 5" zeigt der Konkurrenz, wie man Spieler langfristig fesselt: Zahlreiche Boni wie Farbfilter, Zusatzcharaktere und Sammelfiguren warten darauf, von Euch freigespielt zu werden. Zusätzlich sind nahezu alle Waffen in mehreren Kategorien aufrüstbar, was Euch beim erneuten Spielen zugute kommt.

Dafür benötigt Ihr eine Menge Gold, das Ihr durch wiederholtes Absolvieren der 18 Abschnitte verdient. Ebenso winken Tauschpunkte für möglichst gute Abschlussbewertungen oder Erfolge im Söldner-Modus. Nach einigen Durchläufen wagt Ihr als schier unbezwingbare Kampfmaschine einen Speedrun: In weniger als zwei Stunden den Abspann zu sehen ist durchaus möglich!

Die nötigen Tipps findet Ihr im offiziellen Lösungsbuch, von dem wir auf Seite 80 in dieser Ausgabe gleich zwölf Exemplare verlosen – zusammen mit weiteren hochkarätigen Preisen. Auf den folgenden Seiten konzentrieren wir uns jedoch auf den packenden Söldner-Modus sowie herunterladbare Inhalte und diverse Tipps zum Aufspüren der wichtigen BSAA-Embleme, die überall im Spiel verteilt sind. Wer alle aufspürt, darf seine hart erkämpften Tauschpunkte beispielsweise in alternative Kostüme investieren. Selbstverständlich verraten wir Euch dabei keine handlungsrelevanten Fakten! *mh*

"ZWISCHEN HERRN MIKAMI UND MIR GIBT ES KEINE FEINDSELIGKEITEN!"

M! Games: Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von "Resident Evil 5"?
Jun Takeuchi: Den Erwartungen von Fans des Vorgängers gerecht zu werden.

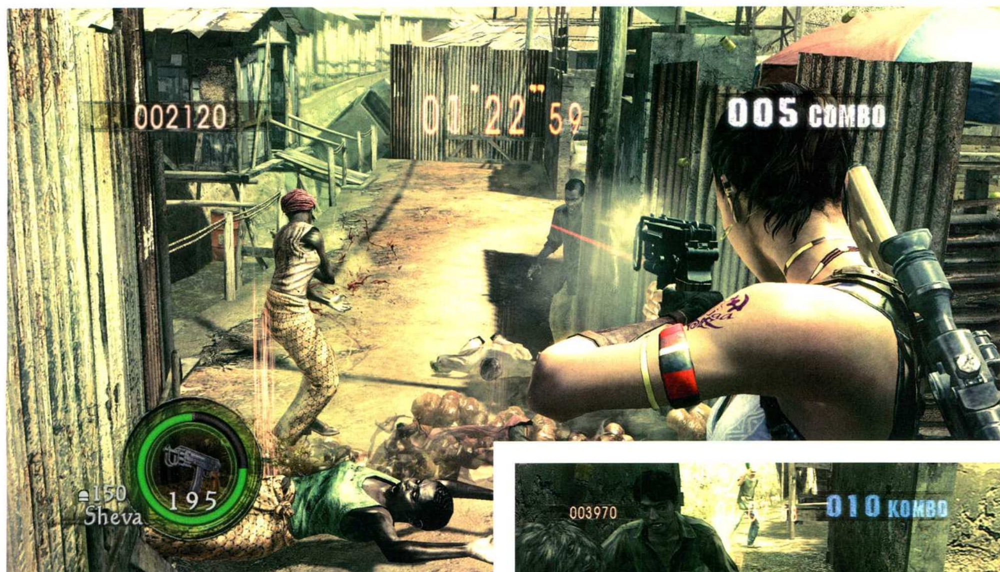
Stand das Team-Feature von Anfang an im Mittelpunkt oder kam es erst im Verlauf der Entwicklung hinzu?
Nachdem Leon in Teil 4 die Präsidententochter Ashley gefunden hatte, gab es Abschnitte, in denen die beiden Charaktere zusammenarbeiten mussten. Doch Ashley war lediglich ein passiver Partner und Leon musste Anweisungen geben. In "Resident Evil 5" wollten wir mit Sheva Alomar einen Schritt weiter gehen und Chris einen vollwertigen Partner zur Seite stellen. Um das Spiel zu meistern, müssen die beiden zusammenarbeiten. Egal, ob im Koop-Modus oder mit Sheva als KI-gesteuerter Begleiterin.

Warum haben Sie an den klassischen Kontrollen festgehalten und nicht optional Laufen und gleichzeitiges Schießen erlaubt?
In "Resident Evil 5" bieten wir vier unterschiedliche Kontrollschemata an. Obwohl Laufen und Schießen grundsätzlich nicht gleichzeitig möglich ist, haben wir uns bei ein paar Konfigurationen an Titeln wie "Dead Space" oder "Gears of War" orientiert. In "Resident Evil"-Spielen ist Munition aber seit jeher knapp bemessen und muss deshalb überlegt eingesetzt werden. Könnte sich der Spieler rennend durchballern, würde das ein wesentliches Merkmal der "Resident Evil"-Reihe zunichte machen.

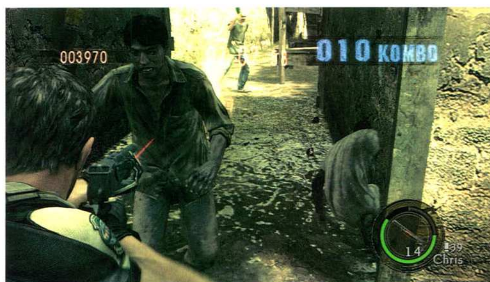
Shinji Mikami, Schöpfer der "Resident Evil"-Reihe, äußerte sich in einem Interview folgendermaßen: "Ich werde 'Resident Evil 5' wohl nicht spielen. Es würde mir nicht gefallen, weil es nicht das Spiel geworden ist, das ich gemacht hätte. Ich glaube durchaus, dass es der Spielergemeinde Spaß machen kann, nicht aber jemandem, der bereits 'Resident Evil'-Spiele gemacht hat. Falls ich irgendetwas entdecken würde, das nicht gut gemacht ist, wäre ich wütend!" Wie stehen Sie dazu?
Nun, Herr Mikami und ich sprechen noch miteinander, insofern gibt es zwischen uns keine Feindseligkeiten. Um ehrlich zu sein, glaube ich, dass er das gesagt hat, um künftigen Fragen zu unserem Spiel aus dem Weg zu gehen. Er verfolgt mittlerweile eigene Projekte und möchte zu Recht, dass sich die Medien in Interviews darauf konzentrieren.



Jun Takeuchi ist Produzent von "Resident Evil 5". Auch produzierte er "Lost Planet" und "Onimusha 3",an "Street Fighter II" und den ersten beiden "Resident Evil"-Teilen wirkte er ebenfalls mit.



360 Im Söldner-Modus dreht sich alles um den High Score: Je höher die Combo, desto mehr Punkte kassiert Ihr für jeden weiteren getöteten Feind.



360 Wo sich Gegner versammeln, treibt Ihr den Combo-Zähler besonders schnell nach oben. Bei vereinzelten Widersachern nutzt Ihr das Zeitfenster von zehn Sekunden.

Söldner-Modus

Sobald Ihr "Resident Evil 5" auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchgespielt habt, steht der Söldner-Modus zur Auswahl. Zwar könnt Ihr schon vorher in die fordernde Tauschpunktehatz hineinschnuppern, sofern Ihr eine Online-Einladung bekommt, doch für Solo-Versuche ist das Freispielen unumgänglich.

Ihr streift durch acht Schauplätze aus dem Story-Modus und treibt durch Abschüsse Euren Combo-Zähler in die Höhe, um ein Maximum an Punkten aus den jeweils bis zu 150 Gegnern herauszuquetschen. Anfangs steht ein Abschnitt offen, weitere schaltet Ihr frei, indem Ihr pro Level mindestens ein B-Ranking erzielt. Dazu benötigt Ihr 20.000 Punkte. Das zweiminütige Zeitlimit ist hierfür knapp bemessen, weshalb Ihr Eure Route so wählen solltet, dass Ihr die mehr oder minder gut versteckten Zeitboni einsammelt. Diese orange leuchtenden Säulen sind großzügig in den Levels verteilt und in drei Varianten verfügbar: 30, 60 oder 90 Sekunden werden dem Countdown hinzugefügt. Eine weitere Methode, um zusätzliche Zeit zu gewinnen, sind Nahkampf-Angriffe. Bringt Gegner zum Taumeln, setzt mit Hieben nach und kassiert fünf Bonussekunden.

Sieh' mal, ein Huhn!

Ebenfalls nützlich sind versteckte Hühner, die mit 2.000 Punkten spürbar zu Buche schlagen, vor allem in Verbindung mit dem Combo-System: Erledigt nach einem Abschuss weitere Gegner innerhalb von zehn Sekunden, um zusätzliche Punkte zu ergattern. Ein normaler Feind fällt mit 300 Punkten kaum ins Gewicht, durch geschickte Combos hagelt es jedoch zwischen 20 und 1.000 Bonuspunkten. Letztere bekommt Ihr erst ab einer 50er-Combo oder indem Ihr blaue Bonus-Sanduhren aufspürt. Von Bossgegnern wie dem Henker oder dem Kettensägenschwinger staubt Ihr je nach Combo-Status bis zu 7.000 Extrapunkte ab, allerdings lassen sie sich erst ab einer bestimmten Anzahl besiegter Feinde blicken.

Neben dem Sammeln der Zeitboni sowie möglichst hohen Combos ist es für Top-Rankings unverzichtbar, eine effiziente Route durch jedes Level zu finden: Manche Feinde erscheinen erst, wenn Ihr bestimmte Punkte überschreitet: Bleibt in Bewegung, sammelt Munition, Waffen sowie Heilgegenstände und nutzt explosives Levelinventar sowie Granaten, um ganze Gruppen ins Nirwana zu pusten.

Chris und Sheva langweilen Euch? Dann verdient Euch mit 40.000 Punkten ein A-Ranking und schaltet bis zu acht Charaktere mit individuellen Eigenschaften frei. Shevas Amazonenkostüm beispielsweise beinhaltet einen Langbogen mit unbegrenzter Munition, Chris im Safari-Look bringt einen Raketenwerfer mit. Auch zwei Bossgegner aus dem Story-Modus geben sich die Ehre und erfordern ebenfalls unterschiedliche Vorgehensweisen.



360 Das versteckte Huhn gibt massig Extrapunkte und erhöht den Combo-Zähler.



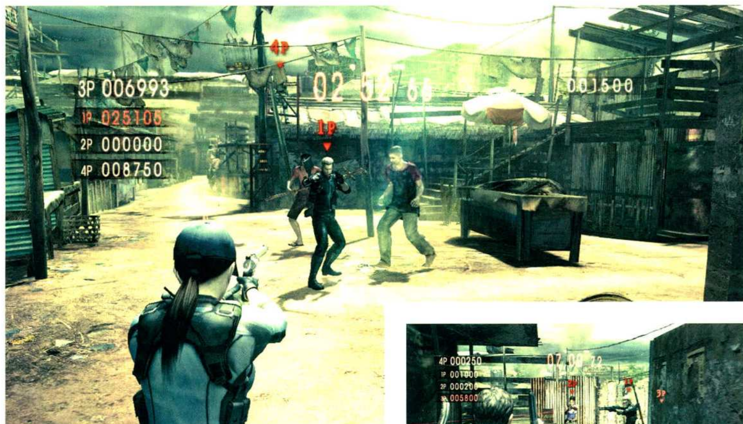
360 Aktiviert die großzügig verteilten Zeitboni, um alle 150 Gegner erledigen zu können.

Download-Inhalt: Der Versus-Modus

In Kürze erscheint mit dem Versus-Modus ein kostenpflichtiges Download-Paket für 400 Microsoft-Punkte beziehungsweise 5 Euro. Der neue Spielmodus umfasst zwei Matchvarianten für bis zu vier Spieler: 'Jäger' und 'Gejagte'. Beide Optionen bieten die gleichen acht Bonus-Charaktere wie der Söldner-Modus, wenn auch mit leicht abgewandeltem Inventar. Voraussetzung dafür: ein dicker Vorrat an Tauschpunkten!

Als 'Jäger' kämpft Ihr wie im Söldner-Modus gegen anrückende Feinde und konkurriert mit Euren Mitspielern um den High Score. 'Gejagte' wehren sich nicht nur gegen KI-Bestien, sondern bekämpfen menschliche Kontrahenten, wahlweise auch im Team. Punkte kassiert Ihr in dieser Spielvariante nur für menschliche Gegner: Jeder Treffer wirkt sich auf Euer Konto aus, nehmt Ihr Schaden, hagelt es Punktabzug. Monster richten hier nur halb so viel Schaden an wie im regulären Spiel, verschwendet also keine Munition!

Ein paar Tipps für diesen Spielmodus liefern wir Euch vorab: Der rote Lichtstrahl des Laserpointers verrät aufmerksamen Gegnern Eure Position – wechselt sie regelmäßig! Auf manchen Karten findet Ihr Minen, die Ihr am besten hinter engen Kurven, am oberen Ende von Leitern, unter Fenstern sowie am Ende von Seilbahnstrecken platziert. Auch inmitten harmloser Minen zum Sammeln macht sich eine scharfe immer gut.



360 Wesker in der Bredouille: Von hinten attackieren zwei KI-Gegner den Schurken, während wir ihm frontal Saures geben.

Zu guter Letzt eine besonders fiese Methode, um unliebsame Widersacher aus dem Weg zu räumen: Monster verfolgen stets den Spieler, der ihnen am nächsten steht. Rennt also mit einer Horde KI-Feinde im Schlepptau an Mitspielern vorbei und beobachtet genüsslich, wie sie hilflos um ihr Leben kämpfen, während Ihr sie aus sicherer Distanz erledigt.



360 Spielt den Versus-Modus allein oder mit bis zu drei menschlichen Partnern, wahlweise auch im Team.

SURVIVAL-PAKET

Der König des Konsolen-Horrors ist zurück und begeistert mit tollem Koop-Modus. In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir folgende Preise:

- **1x "Resident Evil 5"-Pappaufsteller**
- **1x Chris-Redfield-Figur**
- **je 3x "Resident Evil 5" Collector's Edition für PS3 und Xbox 360**
- **je 3x "Resident Evil 5" Standard Edition für PS3 und Xbox 360**
- **1x Kijuju-Tasse**
- **5x "Resident Evil 5"-Fanpaket bestehend aus: Long Sleeve (ohne Foto), USB-Stick und Schlüsselanhänger**
- **5x BSAA-Shirt**
- **12x Lösungsbuch von Piggyback**

Beantwortet hierfür folgende Frage:

Wie viele Steuerungsvarianten bietet "Resident Evil 5"?

A: 2
B: 3
C: 4

Stichwort: Zombie

Einsendeschluss ist der 8. Mai 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahme ab 18 Jahren (Ausweiskopie beilegen).

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering



Freispielbare Boni

Abhängig von der absolvierten Schwierigkeitsstufe entdeckt Ihr neben dem Söldner-Modus noch weitere Optionen nach dem Abspann. Im Solo-Modus ist nun auch Sheva spielbar, außerdem aktiviert Ihr je ein Alternativkostüm. Habt Ihr bereits 25 (Chris) bzw. alle 30 (Sheva) BSAA-Embleme gefunden, wartet je ein weiteres Kostüm auf Euch. Den harten Profi-Schwierigkeitsgrad bekommt jedoch erst, wer das Spiel auf 'Veteran' meistert. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt überdies einen von drei Farbfiltern, die dem Spiel einen anderen Look verpassen: Amateure spielen in Schwarz-Weiß, 'Normal'-Absolventen entscheiden sich alternativ für einen Retro-Filter, Veteranen setzen auch auf Grießeloptik. Sammler erspielen sich bis zu 46 frei drehbare 3D-Modelle von Helden wie Monstern des Spiels. Um sie freizuschalten, benötigt Ihr nicht nur eine Menge Tauschpunkte: Ihr müsst fleißig Embleme aufspüren und Kapitel meistern, für manche Figuren ist ein hoher Abschlussrang erforderlich.

Einfacher wird wiederholtes Spielen, wenn Ihr den Monstern mit aufgemotzten Waffen und unbegrenzter Munition zu Leibe rückt. Kauft alle Verbesserungen für Eure Lieblingsknarre und beim nächsten Durchgang steht für sie ein grenzenloser Vorrat an Patronen bereit. Das kostet zwar eine Menge Tauschpunkte, zeitraubendes Nachladen fällt dafür weg. Nur beim Granatwerfer fehlt diese Option, für den Raketenwerfer müsst Ihr die Story-Kampagne hingegen in weniger als fünf Stunden absolvieren. Die Gatling-Gun darf kaufen, wer die VZ61 voll ausbaut, den Langbogen erwerben Besitzer des aufgemotzten S75-Gewehrs.



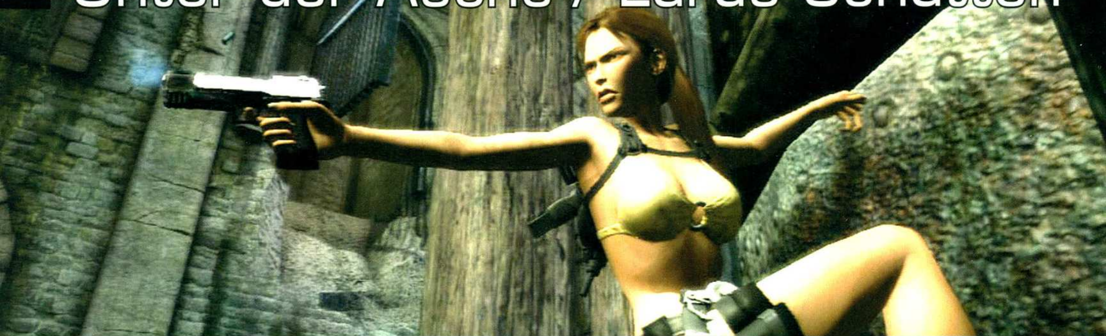
360 Einmal den Abspann sehen und Chris Redfield trägt Sonnenbrille sowie ein Outfit im Zebra-Look, während Sheva im güldenen Disco-Kostüm inklusive adretter Kurzhaarfrisur in den Kampf zieht.

So findet Ihr alle BSAA-Embleme



Nr.	Kapitel	Wo muss ich suchen?	Erledigt
1	1-2	An der Hauswand außerhalb des Spielfeldes am südlichen Kartenrand.	☐
2	1-2	Unter einem Metalltank auf dem Dach. Auf dem Weg zur obersten Etage nach dem Erklimmen der Leiter sichtbar.	☐
3	1-2	Rechts hinter einem Zaun, kurz vor dem Ausgang der Verbrennungsanlage.	☐
4	2-1	Rechts vom Ausgang des Lagers an der Wand.	☐
5	2-1	Unter der Brücke, vom anderen Ufer aus gut sichtbar.	☐
6	2-1	In einer kleinen Bude auf dem Marktplatz.	☐
7	2-1	Wieder an Land klettert Ihr rechts auf das Flachdach. In einem Haus auf der anderen Straßenseite ist das Emblem zu sehen.	☐
8	2-1	Befördert Sheva per Sprunghilfe zum nächsten Gebäude, dann umdrehen und nach oben blicken.	☐
9	2-2	Das Emblem hängt an einem Strommast zu Beginn des Abschnitts.	☐
10	2-2	Beim Überqueren der Brücke in den Minen rechts zu sehen.	☐
11	2-2	Erste Leiter erklimmen, Blick nach Südosten. Mit einem Gewehr schießt Ihr das Emblem von der Fassade eines entfernten Gebäudes.	☐
12	3-1	Im Süden des Gebietes an einem Telegrafenmast.	☐
13	3-1	Unter der Hütte auf einer Insel mit vielen Hühnern.	☐
14	3-1	Im Nordwesten des Gebiets unter der Überdachung der Fischfarm.	☐
15	3-1	Das Emblem ist hinter einer Bretterwand unter der Startposition versteckt.	☐
16	3-2	Zwischen den beiden Zelten, sichtbar nur von der Rückseite.	☐
17	3-2	Zu Beginn der Countdown-Sequenz umdrehen und den Anleger hinunterlaufen. Durch das Fenster eines kleinen Gebäudes ist das Emblem zu sehen.	☐
18	3-3	Unter der letzten Brücke auf dem Weg zum ersten Dock.	☐
19	4-1	Beim Überqueren der Steinbrücke lohnt sich ein Blick nach rechts.	☐
20	4-1	Über dem Durchgang zum Ausgang im Norden hängt ein Emblem.	☐
21	4-1	An der Mitte der westlichen Wand im Labyrinth hoch oben.	☐
22	4-2	Über dem Durchgang im nördlichen Raum auf der untersten Ebene.	☐
23	5-1	Unter der kleinen Brücke in der nordöstlichen Ecke der Karte.	☐
24	5-2	Vor dem letzten Fließband in einem Müllcontainer an der linken Wand.	☐
25	5-3	Nach dem Bosskampf den Raum verlassen und hinter den rechten großen Abluftventilator blicken.	☐
26	5-3	Am östlichen Rand der Plattform stehend ist das Emblem durch ein Gitter zu sehen.	☐
27	5-3	Im Schacht unter dem Fahrstuhl ist ein Emblem verborgen.	☐
28	6-1	Am südlichen Schiffsende sind ein Radarturm und das Emblem.	☐
29	6-1	Links neben dem Containeraufzug befindet sich ein offener Container vor dem Käfig, werft dort eine Granate hinein.	☐

Tomb Raider: Underworld
Unter der Asche / Laras Schatten



Xbox-360-Abenteurer klettern weiter: Die zwei exklusiven Download-Episoden mit Ms. Croft und ihrer Doppelgängerin sind da.

Entwickler	**Crystal Dynamics, USA**
Hersteller	**Eidos**
System	**360**
Preis	**je 10 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 01/09)**

Wer geglaubt hat, zu "Tomb Raider: Underworld" sei alles gesagt, wird durch die zwei Download-Episoden eines Besseren belehrt. Um den neuen Rätseln auf den Grund zu gehen, braucht Ihr viel Freiraum auf der Festplatte: Mit ca. 800 MB und 1,3 GB ist das Doppelpack ein Platzfresser. Positiv: Im Gegensatz zu den Abschnitten im Hauptspiel sind die Neuzugänge jederzeit separat startbar.

"Unter der Asche" spielt nach den Geschehnissen von "Underworld": Lara findet einen Hinweis ihres Vaters, dass in den weitläufigen Gewölben unter ihrem abgebrannten Anwesen ein weiteres wichtiges Artefakt ruht. Keine Angst: Auch wenn der Schauplatz aus dem Hauptspiel bekannt ist, erkundet Ihr frische Abschnitte davon. Der Rest bleibt nah am bewährten Muster: Es wird viel geklettert, wobei das Kniffligste das Herausfinden des richtigen Wegs und weniger die akrobatischen Aktionen selbst sind. Als Feinde dienen überwiegend untote Ritter und Riesenspinnen, die nach gewohnter Manier weggeballert werden. Für etwas Tiefgang sorgen Schieberätsel, die nur durch Greifhaken-Einsatz lösbar sind. Das ist kompetent gemacht, aber unspektakulär – wohl auch deshalb gibt es als Bonus eine Handvoll neuer Outfits inklusive einiger Bikini-Varianten.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Für ein paar unterhaltsame Stunden sind die beiden Ausflüge ideal: "Unter der Asche" spielt sich wie ein Standard-Level – das ist angesichts der "Underworld"-Qualitäten nicht verkehrt, aber bekannt. Immerhin wird der Greifhaken für ein paar intelligente Rätsel ausgepackt. "Laras Schatten" überzeugt mit frischen Ansätzen, die Fähigkeiten der Doppelgängerin werden für flotte Sprungpassagen genutzt. Selbst die vielen Kämpfe machen dank ihrer starken Nahkampfattacken mehr Laune. Die Story-Schnipsel bilden ein gelungenes Nachspiel zum Hauptabenteuer, nur bei den Szenarien hätte ich mir eine andere Auswahl gewünscht: Beide Episoden jagen Euch durch so düstere Umgebungen, dass von der Grafikpracht oft wenig zu sehen ist.

Doppeltes Spiel

Reizvoller geriet "Laras Schatten", denn hier schlüpft Ihr in die Rolle der Doppelgängerin. Die erste Hälfte der Episode spielt gegen Ende des Hauptabenteuers – Eure Mission ist es, die schwer angeschlagene Natla zu retten und die von Lara demolierte Atlantis-Maschine zu reparieren. Der zweite Teil schließt an die Ereignisse von "Unter der Asche" an und schickt Euch auf einen Rachefeldzug, der einige Geschehnisse der Hauptstory in einem anderen Licht erscheinen lässt. Schade, dass die Umgebung optisch stark am Abschlusslevel von "Underworld" angelehnt ist und wegen eines Handlungskniffs zweimal durchquert werden muss. Das macht dank der Eigenheiten der neuen Hauptdarstellerin überraschend viel Laune, denn Klon-Lara hat 'Schattenkräfte'. Per Knopfdruck führt Ihr kurzzeitig besonders starke Attacken aus oder klammert Euch an Felswände, die für die menschliche Heldin unbezwingbar wären – das macht die Kletterpartien dynamischer.

Mit jeweils zwei bis drei Stunden Länge ist der Umfang der Episoden solide. "Laras Schatten" überzeugt als gelungene Ergänzung, während "Unter den Schatten" ein Fall für Abenteurer ist, die von Lara nicht genug bekommen. *us*



360 Die feine Dame hat Garderobe: "Unter den Schatten" spendiert Lara neue Freizeitoutfits wie die legere Forscherkluft und Bikinis (großes Bild oben).



360 Laras Klon macht die untoten Gegner vorzugsweise mit mächtigen Nahkampfmoves platt.



360 Kletterpassagen an zerklüfteten Steinen sind neu – Ihr erklimmt sie nur durch Einsatz der 'Schattenkraft'.

Prince of Persia: Epilog

Ihr seid noch immer sprachlos ob des überraschenden Endes von "Prince of Persia"? Mit der Download-Episode erfahrt Ihr jetzt, wie die Geschichte weitergeht.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
System	**PS3 / 360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**80% (Test in M! 02/09)**

Der Epilog zu "Prince of Persia" schließt nahtlos an die Hauptstory an – die Lage von Prinz und Begleiterin ist brenzliger denn je, die Laune im Keller. Angesichts der Mutlosigkeit von Königstochter Elika bleiben dem Helden sogar die dummen Sprüche im Halse stecken: Anstatt den Possenreißer zu mimen, versucht er sich als Motivationstrainer. Leichter gesagt als getan: Während des gesamten Zusatzkapitels turnt Ihr durch einen düsteren unterirdischen Palast, der verseucht ist von Ahrimans Schattenkreaturen – die erhabenen Aussichtspunkte und wunderschönen Panoramablicke des Hauptspiels sind passé. Von seinen akrobatischen Fähigkeiten aber hat der Prinz nichts eingebüßt – simple Knopfkommandos führen zu eleganten Wandläufen und anmutigen Hüpfern; stets folgt Euch die geisterhafte Elika auf Schritt und Tritt und bewahrt den Abenteurer vor so manch tödlichem Sturz. Angesichts der teils deutlich schwierigeren Lauf- und Kletterabschnitte könnt Ihr das gut gebrauchen – Euer Weg über abgeschabte Laufflächen und goldene Halteringe wird gesäumt von pechschwarzen Tentakeln und unzähligen tödlichen Saugfallen. An die Stelle der spielerisch simplen Rutschpassagen treten vermehrt lange Doppelsprung-Abschnitte und etliche kleine Schalterrätsel.

Die Wunderwand

Die von Ubisoft angepriesene neue Art der magischen Platten entpuppt sich als Mogelpackung: Wie bei andersfarbigen Platten auch zischt das akrobatische Duo nach dem Druck auf die Y-Taste wie an der Schnur gezogen durch den Raum, die danach auftauchenden funkelnden Magiewände (siehe Bild unten) sehen zwar schick aus, stellen jedoch keinen spielerischen Mehrwert dar.

Auch die Bossgegner des Epilogs kennt Ihr bereits: Wiederholt trefft Ihr auf Soldat und Krieger, zwei Verdammte, die Ihr im Hauptspiel schon zur Strecke gebracht habt. Leider geben sich die Entwickler wenig Mühe, das erneute Auftauchen der Schurken zu erklären. Die wiederkehrenden Kämpfe gegen selbige werden zur Geduldsprobe: Mal um Mal müsst Ihr den hünenhaften Krieger in den Abgrund stoßen, damit sich der Soldat überhaupt zeigt und Ihr dem diabolischen Team Schaden zufügen könnt. Dank der neuen Sprintattacke (siehe großes Bild oben) des Prinzen versprüht das eigentliche Kampfgeschehen mehr Dynamik – schade um die repetitive Einbindung ins Spiel.

Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung kann ich schon allein wegen der wenig befriedigenden Geschichte nicht aussprechen. Der Epilog fällt somit in die Kategorie 'Mehr von allem', macht manches besser (anspruchsvollere Sprungpassagen) und einiges schlechter (Umgebung, Bosse). Wer das Hauptspiel gierig verschlungen hat und noch hungrig ist, freut sich über zwei neue Kostüme und einige verbesserte Animationen (z.B. das Auffangen von Elika) – lag Euch das einsteigerfreundliche Abenteuer ohnehin schon schwer im Magen, hinterlässt auch der Epilog einen bitteren Nachgeschmack. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

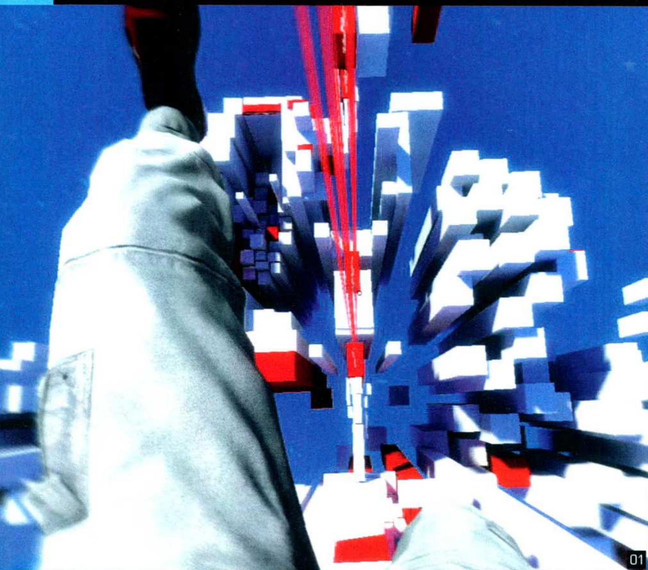
Für den zirka zweieinhalb Stunden langen Zusatztrip mit meinem Lieblings-"Prince of Persia" hab ich die 800 Microsoft-Punkte gerne ausgegeben (PS3-Besitzer berappen 10 Euro). Trotz des überraschungsarmen Spielablaufs und der mühsamen Bosskämpfe hat mich die Lust wieder gepackt – die simple Sprung- und Klettermechanik erlaubt einfach herrlich abgedrehte Laufwege, die Levels sind erneut mustergültig designt. Noch lieber hätte ich aber bei Tageslicht neue Gebiete entdeckt oder den funkelnden Nachthimmel erblickt – das Setting ist eindeutig zu düster und monoton. Als gelungen wiederum empfand ich die Drehrätsel und die damit verbundenen Tempowechsel.



360 Das ist neu: Katapultiert den Prinzen zu mystisch funkelnden Zauberwänden und lauft daran entlang.



360 Der Prinz und Elika freuen sich derart über die freispielbaren Kostüm-Prototypen, dass sie auf dem schmalen Balken glatt ein Tänzchen wagen.

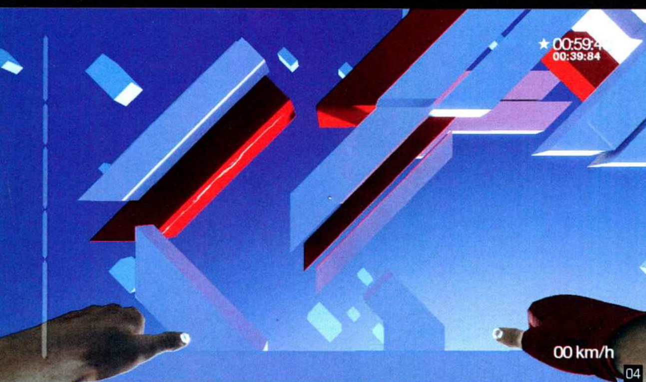

01


02

Mirror's Edge: Pure

Lasst die Stadt hinter Euch und geht im abstrakten Raum auf Weltrekordjagd.

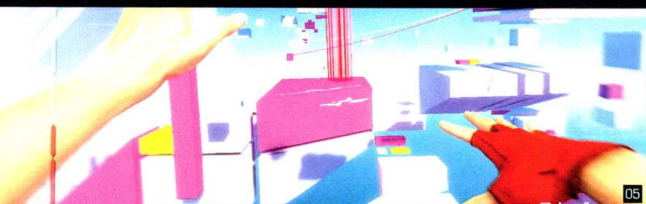

03



04

Am 19. Februar war es endlich soweit: Das "Pure"-Kartenpaket zum Ego-Jump'n'Run "Mirror's Edge" wurde von den schwedischen Entwicklern zum Download freigegeben. Um 1 Uhr nachts ging sie los: meine Rekordjagd auf der Karte 'Velocity', die ich spontan zu meinem Liebling kürte. Nach einer guten Stunde Aufwärmzeit und drei erbeuteten Time-Trial-Sternen folgte mein Angriff auf die Weltrekordzeit. Praktisch, dass ich per Knopfdruck einfach den Ghost des Erstplatzierten herunterladen konnte. Ich habe geübt, habe geflucht – stundenlang. Zwischenzeitliche Rückschläge (Controller-Akku leer, PS3-Absturz) konnten mich nicht aufhalten. Auch die sich unermüdlich drehenden Zeiger meiner Wohnzimmeruhr kümmerten mich nicht – dass ich am nächsten Morgen arbeiten musste, war mir egal. Um kurz vor 5:30 Uhr hatte ich endlich ein Teilziel erreicht – Platz 4 der Weltrangliste auf der Map 'Velocity'. Meine Zeit 46,23 Sekunden. Natürlich, dachte ich mir, war da noch Luft nach oben drin, war mein Run doch nicht perfekt – das zeigte spätestens die Bestzeit des Erstplatzierten, die ich nie und nimmer einzuholen vermochte.

Nur wenige Tage später war meine ach so tolle Zeit nicht mehr in den Toplisten vertreten – ich musste noch einmal ran. Und sie-


05


06





he da: Nach nur einer Stunde war ich zurück – diesmal auf Platz 3 der Weltrangliste. Und mit 43,62 Sekunden fast 3 Sekunden schneller als noch vor wenigen Tagen – bei meinem Nachtmarathon hatte die Übermüdung wohl doch Auswirkungen auf die Leistung. Als wenige Tage später der Spieler Torveld die Bestzeit in der PS3-Weltrangliste auf unter 40 Sekunden schraubte, klappte mir erneut die Kinnlade herunter: Wie dieser Verrückte nochmals beinahe 4 Sekunden rausholen konnte, ist mir unverständlich. Doch unterm Strich bin ich zufrieden mit meiner Leistung, zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses war ich immer noch in den Top 10 der Karte 'Velocity' vertreten. Das hat mir gezeigt, dass meine Leidenschaft für das Spiel sowie etliche Stunden Training ausreichten, um sich auf Augenhöhe mit den ausgefuchstesten "Mirror's Edge"-Zockern messen zu können.

Solltet Ihr Euch beim Blick in die Bestenliste fragen, warum solch große Unterschiede zwischen den Weltrekordmarken und den von den Entwicklern für das Prädikat '3 Sterne' geforderten Zeiten liegen, kann ich Euch für Eure eigenen Versuche fünf Tipps ans Herz legen: 1. Wann immer Rutsch-Rampen kommen, überspringt sie – eine Landung kurz vor dem Ende der Rampe verhindert Sturzschaden und macht das lahme Rutschen überflüssig. 2. Vermeidet Sprünge, nach denen Ihr für kurze Zeit kraftlos an den ausgestreckten Armen hängt – es bieten sich immer Möglichkeiten, fast ohne Geschwindigkeitsverlust weiterzukommen. 3. Lauft an Wänden entlang und hüpft – wann immer möglich – aus dem Wallrun zur nächsten Plattform. 4. Springt häufig! Nach einer Landung könnt Ihr oft ohne jegliche Zwischenschritte weiterhüpfen – unterschätzt die Sprungweite und -höhe nicht. 5. Schaut Euch die Abkürzungen bei den Ghosts der Besten ab. *ms*

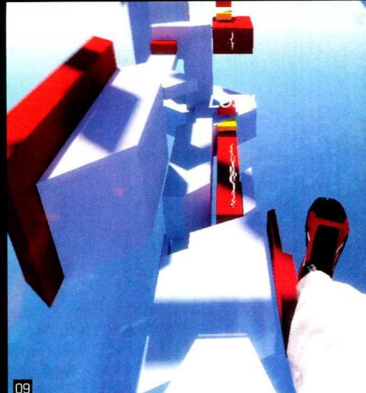
Entwickler	**DICE, Schweden**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Preis	**8 Euro**
Hauptspiel	**87% (Test in M! 12/08)**



"SUPER"

Matthias Schmid

"Pure" begeistert mich, das könnt Ihr meinem Erlebnisbericht entnehmen. DICE hat sich die Kritik am Hauptspiel (schwache Story, manch lahme Schießerei) zu Herzen genommen und diese Punkte geschickt umschifft – eine Story fehlt, Knarren ebenso. Stattdessen gibt es wundervoll designte, abstrakte Abenteuerspielplätze für echte Jump'n'Runner. Mich haben die Maps an die famosen Hüpf-Kurse ohne Wasser-Jetpack in "Super Mario Sunshine" erinnert. Zu meinem vollendeten Glück fehlen nur noch bewegliche Elemente in den Levels. Schließlich kann ich das Paket auch aufgrund des guten Preis-/Leistungsverhältnisses (9 Kurse auf 7 Karten für 8 Euro) jedem "Mirror's Edge"-Besitzer empfehlen.









01 » Das Level 'Actino Rise' erklimmt Ihr anfangs nur sehr mühsam, dafür entlohnt Euch ein grandioser Ausblick.
02 » 'Kinetic' ist so schön, dass selbst Stürze Spaß machen.
03 » Bei der Drehung im Sprung blickt Ihr durch Faiths Beine.
04 » Gar nicht gut: Wer so abhängt, verliert viel Zeit.
05 » Die Karte 'Synesthesia' gibt es nur auf PS3. Sie ist umsonst und muss extra heruntergeladen werden.
06 » 'Chroma' ist mit seinen langen Laufwegen recht einfach.
07 » Die Welt von 'Reflex' wirkt luftig-leicht und zerbrechlich.
08 » Hier seht Ihr den Rücken eines Ghosts – perfekt, um die Tricks der Weltbesten zu studieren.
09 » Der Anfang von 'Velocity': weit springen, weich landen, keine Zeit verlieren. Dann per Wallrun gleich links hoch...
10 » Kaum Platz: Schmale Stege erschweren gezielte Sprünge.
11 » Faiths Arme suchen Halt, den sie hoffentlich finden.
12 » Das filigrane 'Razzmatazz' – vielleicht die schönste Karte.
13 » Wandernde Energiefallen, die Faith die Beine wegziehen, gibt es nur am Ende von 'Razzmatazz'.



Street Fighter IV

So spielen die Profis: Was taugt der Online-Modus, was bringen Arcade-Sticks?

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
System	PS3 / 360
Preis	55 Euro
Wertung	92% (PS3), 91% (360) (Test in M! 02/09)

ONLINE PRÜGELN

Seit rund einem Monat ist "Street Fighter IV" im Handel. Genug Zeit also, um den Online-Modus einem ausführlichen Test zu unterziehen. Nach weit über hundert Kämpfen auf beiden Systemen steht unser Fazit fest: Gut, dass es den Online-Modus gibt, aber vollständig überzeugt er aus mehreren Gründen nicht.

Es gibt diverse Wege, "Street Fighter IV" online zu spielen: Als Alternative zu Freundschaftsspielen und Ranglisten-Matches bestimmt Ihr zu Beginn einer Arcade-Runde, ob Ihr im laufenden Spiel herausgefordert werden möchtet. Menschliche Gegner spürt Ihr so zwar am schnellsten auf; doch einmal gestartet, steht die Option bis zum Abspann nicht mehr zur Verfügung. Das sorgt für unnötigen Ärger: Während der zahlreichen Versuche, den aggressiven Endboss Seth auf die Matte zu schicken, wurde unser Kampf immer wieder von Online-Gegnern unterbrochen, die beim Betrachten der Signalstärke die Lobby schleunigst verließen. Dumm nur, dass das Arcade-Match dann von vorn beginnt.

Eine grafische Anzeige in der Spieler-Lobby verspricht Aufschluss über die vermeintliche Verbindungsqualität, was an der mangelnden Zuverlässigkeit scheitert. Die optimale Verbindung mit grüner Leiste ist selten zu beobachten, bei zwei bis drei orangefarbenen Strichen lässt sich hingegen kaum abschätzen, wie geschmeidig das Match tatsächlich laufen wird. Besonders bei Ranglistenspielen sind Einbrüche in der Bildrate fatal, denn die mühsam errungenen Erfahrungspunkte sind schnell verloren, wenn das Spiel nicht rund läuft. Ohne Prüfung der Verbindungsqualität blinkt das Signalsymbol, was zu Missverständnissen führt: Viele Mitspieler suchen bei dieser Anzeige irrtümlich das Weite.

Weshalb Ihr am Ende eines Freundschafts-Matches in die Lobby zurückbefördert werdet, ehe ein weiterer Kampf möglich ist, bleibt fraglich. Komfortabler wäre es gewesen, wie im Versus-Modus eine schnelle Revanche starten zu können. Weiterhin ist es bedauerlich, dass Kämpfe rund um den Globus schlicht nicht funktionieren. Der Versuch mit unserem Japan-Korrespondenten Jan scheiterte an der schlechten Verbindung – massive Lags machten präzise Moves zunichte.

Abseits der beschriebenen Mängel macht "Street Fighter IV" auf beiden Systemen online schnell süchtig: Neben Achievements und Trophäen spielen fleißige Prügler etliche Sprüche und Symbole frei, mit denen sie ihr virtuelles Profil schmücken. Für jeden Ranglisten-Sieg bekommt Ihr Punkte, wer verliert, sieht seinen Status schwinden.

Wir erwarten Nachbesserung mit einem Patch, denn in puncto Online-Komfort haben Genre-Kollegen wie "Soulcalibur 4" die Nase vorn.



PS3 Fleißige Online-Spieler schalten zahlreiche Titel und Symbole frei, mit denen Ihr Euer Profil schmückt und Gegnern imponiert.



360 In der Lobby prüft Ihr die Verbindungsqualität und nehmt Einstellungen vor.

FÜR EINE HANDVOLL BUTTONS

Prügelspiele wurden in der Spielhalle geboren und die Steuerung für Joysticks konzipiert. Damit gelingen nicht nur Bewegungen wie vorne-hinten-vorne schneller und präziser, auch die großen Buttons liegen leichter zugänglich als bei einem Controller. Beim Umstieg auf den Stick solltet Ihr allerdings mit einer Umgewöhnungsphase rechnen: Bis Ihr auf dem Board so fit seid wie mit dem gewohnten Pad, vergehen einige Tage – das zahlt sich später aus!

Ihr möchtet erst ausprobieren, ob Ihr mit einem Stick zurechtkommt? Dann legt Euch ein erschwingliches Einsteigermodell wie den "Fighting Stick 3" für PS3 oder den "Fighting Stick EX2" für Xbox 360 zu. Sie sind offiziell in Europa erhältlich – zumindest auf dem Gebrauchtmarkt, denn Steuerknüppel sind derzeit fast überall ausverkauft. Findet Ihr Gefallen an den Eingabegeräten oder steht für Euch ohnehin fest, dass Ihr künftig nur noch mit Stick spielt, kommen bessere und somit teurere Boards in Frage: Mad Catz bietet zwei "Street Fighter IV"-Modelle an, die in Deutschland erst im April erhältlich sein werden. Doch wer die hochwertige 'Tournament Edition' nicht für 140 Euro vorbestellt hat, muss blechen: Das Board mit den gleichen Bauteilen wie in den "Street Fighter IV"-Automaten wird bei eBay derzeit mit rund 400 Euro gehandelt. Die etwa halb so teure 'Collector's Edition' ist ebenfalls einen Blick wert. Die sechs Angriffstasten sind im Gegensatz zu aktuellen Hori-Sticks aufsteigend angeordnet, die Start- und Select-Tasten befinden sich an der Rückseite des Gehäuses – so pausiert Ihr Matches nicht versehentlich. Mit einer programmierbaren Turbo-Funktion und abnehmbaren Gummifüßen zur Festmontage bietet der Mad Catz Fightstick viel Komfort, allerdings dürfte die Stickabfrage griffiger sein: Die Wege sind zu weit und vereinzelt hakte unser Knüppel – ein bekanntes Problem, bei dem der Hersteller raschen Austausch verspricht.

Als Japan-Import gibt es für PS3 diverse "Hori Real Arcade Pro"-Boards, während für Xbox 360 nur das überteuerte Luxus-Modell "EX SE" erhältlich ist.

MAD-CATZ-PADS



Aufgrund der großen Nachfrage erscheinen die Fightpads (40 Euro) in Deutschland erst im April, bei eBay erzielen sie als Import bereits fast den doppelten Preis: Rund 60 Euro investiert Ihr dort für einen der griffigen Controller mit gummierten Hörnchen. Auf Analogsticks wurde verzichtet, ebenso gelungen ist das veränderte Buttonlayout: Wie beim Arcade-Board habt Ihr sechs große Tasten für Schläge und Tritte ohne Umgreifen parat, die Schultertasten wurden auf zwei reduziert. Das Steuerkreuz funktioniert präziser als das des Xbox-360-Originals, perfekt ist es jedoch nicht. Mit Ken, Ryu, Blanka und Chun-Li wird das Pad bei uns in vier Designvarianten angeboten, im Ausland ziert zudem Akuma die gelungene Peripherie, die für Xbox 360 lediglich als Kabelvariante zu haben ist.

Teure Boards unterscheiden sich primär dadurch von Einsteigermodellen, dass ihre Bauteile nicht verlötet sind. Was schlecht klingt, ist gut: Nur mit einem Schraubenzieher bewaffnet, tauscht Ihr in wenigen Minuten Stick-Einheit und Buttons aus. Original Spielhallen-Bauteile von Sanwa oder Seimitsu erhaltet Ihr beispielsweise bei www.arcadeshop.de

Der Import der Sticks schlägt inklusive Versand und Zoll mit ca. 140 Euro zu Buche – Austauschteile nicht inbegriffen. Wir empfehlen deshalb, auf die Mad-Catz-Boards zu warten. Aufgrund der immensen Nachfrage ist zu erwarten, dass die beiden nahezu ausverkauften Modelle schleunigst nachproduziert werden. Vor Mai werde das aber nicht geschehen, gestand der deutsche Mad-Catz-Vertriebspartner Saitek auf Anfrage.

Eine Alternative sind daher Boards der (vor-)letzten Konsolengeneration – zumindest für PS3: Mittels PS2-Konverter (z.B. von Speedlink) betreibt Ihr alte Peripherie wie den legendären Namco Stick von 1996 an der PS3. Konverter jedweder Art für Xbox 360 sind nicht erhältlich. *jk/mh*

TOP-STICKS FÜR JEDEN GELDBEUTEL

STICK	HERSTELLER	SYSTEM	VERFÜGBARKEIT	BESONDERHEITEN	PREIS	QUALITÄT
Fighting Stick 3	Hori	PS3	in Europa erschienen	Einsteiger-Board von Hori	ca 50 Euro	
Fighting Stick EX2	Hori	360	in Europa erschienen	Auch mit Aufklebern als "Virtua Fighter"- oder "Soulcalibur"-Edition erhältlich	ca. 50 Euro	
FightStick	Mad Catz	PS3 / 360	ab April in limitierter Stückzahl	Gut verarbeiteter Stick mit austauschbaren Bauteilen	ca. 80 Euro	
FightStick Tournament Edition	Mad Catz	PS3 / 360	ab April in limitierter Stückzahl	High-End-Stick mit Sanwa-Bauteilen – wie in der Arcade	ca. 140 Euro	
Real Arcade Pro. 3	Hori	PS3	als Japan-Import	Wuchtiges, sehr gut verarbeitetes Board mit Sanwa-Stick und austauschbaren Buttons	ca. 140 Euro	
Real Arcade Pro EX SE	Hori	360	als Japan-Import	Überteuerter Luxus-Stick, komplett mit Sanwa-Teilen	ca. 200 Euro	

Halo Wars

Gegen menschliche Gegner spielt es sich bekanntlich schwerer als gegen die KI. Mit unseren Grundlagentipps und Profitaktiken besteht Ihr die "Halo"-Kriege auch im Multiplayer-Getümmel.

Entwickler	**Ensemble Studios, USA**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**70 Euro**
Wertung	**83% (Test in M! 04/09)**

Die Kampagne in "Halo Wars" macht Spaß, ist gut erzählt und nicht besonders schwer – selbst im 'legendären' Schwierigkeitsgrad. Viele Spieler wenden sich daher dem Multiplayer-Modus zu, Kernstück eines jeden Strategietitels. Doch gerade hier trennt sich die Spreu vom Weizen: Auch wer in der Kampagne zügig den Abspann gesehen hat, ist vor Niederlagen gegen menschliche Gegner nicht gefeit. Denn hier zählt vor allem Schnelligkeit. Die können wir Euch freilich nur bedingt beibringen, wohl aber einige Kniffe verraten, mit der Taktik-Profis ihre Gegner auf simple Weise überrumpeln. Verschiedene Strategien zu kennen, macht Euch nicht nur im Angriff flexibler, sondern erlaubt zudem eine effizientere Verteidigung. Dass beispielsweise Luftfahrzeuge gegen Panzer besonders wirksam sind, ist kein Geheimnis, sollte gegen einen starken Gegner aber auch Anwendung finden.

Schnell wechselnde Situationen sind bei Strategiespielen an der Tagesordnung. Wer verbissen an einer Taktik festhält, ist durchschaubar. Unser Leitfaden liefert deshalb kein Patentrezept: Wer beim Rushen auf einen schnellen Sieg setzt, kann ebenso rasch verlieren. Die Taktik des Gegners zu kennen, ist der erste Schritt zum Erfolg, flexibel darauf zu reagieren der zweite. Da Standards Flexibilität lähmen, hoffen wir, dass unsere Tipps Euch ein variantenreicheres Spiel ermöglichen.

Zur Info: Die Strategiehilfen beziehen sich auf eine '1 vs. 1'-Partie im Standard-Modus. Dennoch besitzen einige Tipps wie der 'optimale Basenbau' Allgemeingültigkeit und helfen Euch auch im Deathmatch oder im '2 vs. 2'- bzw. '3 vs. 3'-Modus. *pu*

DREI GRUNDLEGENDE TAKTIKEN

RUSHING: Ein Spieler versucht seinen Gegner in einer frühen Phase des Spiels mit einem Angriff zu überraschen. Das langsame Spieltempo in "Halo Wars" ermöglicht allerdings erst nach zwei Minuten den ersten (Infanterie-)Angriff, eine Panzer-Offensive gelingt erst nach mehr als drei Minuten Spielzeit.

TURTLING: Eine Defensivstrategie, in der ein möglichst dichter Ring aus Einheiten und Verteidigungstürmen um die eigene Basis gezogen wird. Aus dieser Schutzhaltung heraus erfolgen kontinuierliche Angriffe, um den Gegner zu beschäftigen und von der eigenen Expansion abzulenken; in "Halo Wars" ist das Turtling aufgrund der vorgegebenen Bauslots nur bedingt möglich.

STEAMROLL: Die "Dampfwalze" rollt mit den besten und mächtigsten Einheiten über den Feind hinweg. Bevor das höchste Technologie-Level erreicht wird, gilt es aber, die eigene Basis zu beschützen. Wie im Rushing geht es hier um Schnelligkeit.



ALLGEMEINE TIPPS

1. SCOUTING: Späht früh die gegnerische Basis aus, um Eure Taktik entsprechend anzupassen.

2. EXPANSION: Versucht schnell neue Basen für die Ressourcensicherung zu bauen.

3. MISSIONAR: Frühes und kontinuierliches Angreifen verhindert, dass der Gegner zu schnell expandiert.



4. FOKUS: Greift mit allen Einheiten immer nur ein Ziel gleichzeitig an – das ist effektiver, als viele Ziele gleichzeitig zu attackieren. Vermeidet es, Eure Armee an verschiedenen Kartenpunkten zu verteilen – bleibt zusammen!



5. KERNGESCHÄFT: Beschränkt Euch auf Kerntruppen und kauft diesen rasch Upgrades. Nutzt zudem deren Spezialfähigkeiten.

6. TÜRME: Hilfreich im frühen Spielabschnitt. Beugt Rush-Angriffen vor.

TAKTIKEN DER UNSC

Optimaler Basenbau

Wer agiert, zwingt seinen Gegenspieler zur Reaktion – die Erfolgsformel lautet daher Schnelligkeit. Da die Bauslots vorgegeben sind, müsst Ihr Euch nur noch um die Reihenfolge der Gebäude kümmern. Haltet zu Spielstart grundsätzlich folgende Reihenfolge ein:

1. **Baut ein Versorgungsmodul.**
2. **Sendet einen Warthog als Kundschafter zur gegnerischen Basis.**
3. **Baut einen Reaktor.**
4. **Baut einen weiteren Warthog und sammelt die umherliegenden Ressourcen.**
5. **Baut ein zweites Versorgungsmodul.**



Die nächsten Schritte hängen davon ab, wie Euer Gegner vorgeht. Erkennt Ihr Rush-Aktivitäten (z.B. baut der Covenant-Gegner als erstes Gebäude einen Tempel statt ein Warenhaus), zieht Geschütztürme hoch und baut Baracken. Will der Gegenspieler in Ruhe seine Basis aufbauen, könnt Ihr hingegen einen Rush-Angriff starten oder Euch für einen Steamroll entscheiden.

Tank-Rush



Beginnt mit dem 'optimalen Basenbau' und gebt schnell einen weiteren Reaktor in Auftrag (kein Reaktor-Upgrade, denn das kostet Euch das Doppelte). Baut danach ein Fahrzeugdepot und produziert drei Scorpion-Panzer. Während der Bauzeit sammelt Ihr fleißig mit dem Warthog Rohstoffe. Sobald drei Panzer fertiggestellt sind, greift Ihr das Feindlager an. Setzt den Sammelpunkt an die gegnerische Basis und schickt kontinuierlich Scorpions nach. Diese machen mit den Feindeinheiten kurzen Prozess. Tipp: Nutzt unbedingt die 'Reparieren'-Funktion – so verliert Ihr im Gefecht höchstens einen Scorpion. Sobald sich sechs Panzer auf dem Schlachtfeld tummeln, dürfte die Schlacht bereits zu Euren Gunsten beendet sein. Cutters MAB-Ladung sollte dem Feind den Rest geben.

Soldaten-Rush



Einer der schnellsten Angriffe in Halo Wars gelingt mit einer kleinen Armee aus Marines und Warthogs. Beginnt mit dem 'optimalen Basenbau' und kauft schnellstmöglich das Upgrade "Schütze" für die Warthogs. Baut nach dem zweiten Versorgungsmodul eine Baracke und produziert 5 Einheiten Marines. Parallel werden 2-4 Warthogs ausgebildet. Schickt diesen Trupp zur gegnerischen Basis und greift an. Der Feind wird bei einem so schnellen Rush vermutlich viel Fußvolk haben – nutzt die "Rammen"-Spezialfähigkeit der Warthogs und Cutters MAB-Ladung. Setzt den Sammelpunkt an die Feindbasis und schickt kontinuierlich Einheiten nach.

TIPP: Statt den Gegner anzugreifen, nutzt Ihr die Warthogs und Marines, um rasch die auf den Karten verstreuten Basen einzunehmen. Schützt diese mit Türmen und errichtet Lager. So stecht Ihr Euren Kontrahenten in den Ressourcen aus.

TAKTIKEN DER COVENANT

Optimaler Basenbau

Die Basis der Covenant weist einige Spezifikationen wie beispielsweise Schildgeneratoren auf – im Grunde sind die Gebäude und Einheiten aber an gleicher Position im Baumenü zu finden wie bei der UNSC. Der Basenbau der Covenant ist stark abhängig von Eurer gewählten Strategie: Vertauscht Position 1 mit 3, um schneller Ressourcen zu sammeln.

1. **Baut einen Tempel für die Ausbildung einer der drei Anführer.**
2. **Sendet einen Ghost als Kundschafter zur gegnerischen Basis.**
3. **Baut ein Lager.**
4. **Baut einen weiteren Ghost und sammelt die umherliegenden Ressourcen.**
5. **Baut ein zweites Lager.**



TIPP: Mit dem Bau eines Tempels gleich zu Beginn des Spiels könnte der Gegner einen (Prophet-)Rush Eurerseits vermuten und von einem eigenen Rush-Angriff absehen. Andererseits geht Euch durch das Täuschungsmanöver wertvolle Zeit verloren (30 Sekunden für den Bau des Tempels), in der Ihr mit einem Lager hättet Rohstoffe sammeln können.

Prophet-Rush



Der Prophet-Rush ist ein sehr schneller Angriff mit der Anführer-Einheit 'Prophet des Bedauerns' zusammen mit seinen Spezialeinheiten, den Elite-Ehrengardisten. Baut einen Tempel und zwei Lager. In der Zwischenzeit sammelt der Ghost Ressourcen. Baut in der Zitadelle drei Elite-Gardisten und rückt zusammen mit dem Propheten zur Gegner-Basis vor. Auf dem Weg dahin investiert Ihr in einen verbesserten Strahl der 'Reinigung'. Setzt den Sammelpunkt auf den 'Partikeltransport' und produziert so viele Gardisten wie möglich – diese werden dann umgehend zum Propheten gebeamt. Vorsicht: Sollte der Gegner seine Ressourcen in Geschütztürme investiert haben, tretet den Rückzug an.

Schild-Turtling



Die Covenant eignen sich wegen ihrer Schildgeneratoren für eine Turtling-Taktik. Baut einen Tempel, dann zwei Lager und einen Schildgenerator. Währenddessen wird im Tempel der Prophet ausgebildet, der außerhalb des Schutzschildes der Basis für die Abwehr zuständig ist. Unterstützt wird die Anführer-Einheit von zwei Ingenieuren als Heiler, die Ihr in der 'Spitze' (Luftwaffen-Depot) produziert. Macht nun vieles gleichzeitig: Errichtet Türme, baut die Zitadelle aus für neue Lager und investiert in einen zweiten Schildgenerator. Produziert einen Scarab, zwei weitere Ingenieure und so viele Vampire (und Locust), wie das Einheitenlimit vorschreibt. Der Clou: Klickt in der Zitadelle auf 'Sperren': So werden alle neu produzierten Einheiten in der Basis und damit innerhalb des Schutzschildes zurückgehalten. Sobald Eure Armee kampfstark ist, 'entsperrt' Ihr die Zitadelle und rückt als Steamroll an. Die Logik der Turtle-Taktik: Ihr habt ausreichend Zeit für den Bau einer schlagkräftigen Armee, seid gegen Angriffe aber gut geschützt.

Halo 3: Mythic Map Pack

Er schießt und schießt und schießt: Der Master Chief darf sich zum dritten Mal auf neuen Spielplätzen austoben – was taugen die frischen Download-Maps?

Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**89% (Test in MAN!AC 11/07)**

"Halo 3"-Spieler können sich glücklich schätzen, denn Bungie und Microsoft sorgen weiterhin für Nachschub: Etwa 320 MB belegt das "Mythic Map Pack" auf der Xbox-360-Festplatte; nur an den Download zu kommen, erweist sich gegenwärtig als kompliziert. Das neue Kartenset ist bislang nur als Bonus in der Limited Edition des Strategie-Ablegers "Halo Wars" erhältlich. Einen definitiven Termin für den separaten Download konnte uns Microsoft bis Druckschluss nicht nennen, wir hoffen aber auf Ende März.

Für 800 MS-Punkte bzw. etwa 10 Euro bekommt Ihr drei neue Multiplayer-Karten und einen Satz frischer Achievements – fleißige Erfolgssammler ergattern bei "Halo 3" nun bis zu 1.750 Punkte. **Im Orbit** ist eine mittelgroße Raumstation mit verschachtelten Gängen und Korridoren. Sie eignet sich sehr gut für 'Capture the Flag'-Runden. Nutzt geheime Seitengänge zur Infiltration, öffnet nach Diebstahl der Flagge das Tor zum großen Korridor und flieht mit einem bereitstehenden Mongoose. Defensive Naturen finden auf zwei Ebenen mit praktischen Versteck-Nischen ausreichend Möglichkeiten, ihre Basis zu verteidigen; die Rolltreppe und die beiden zentralen Korridore sind Brennpunkt zahlreicher Begegnungen. Auf der kreisrunden und symmetrischen **Versammlung**-Karte weht ein anderer Wind, lange Marschwege und Fahrzeuge sind Mangelware. Aus kleinen überdachten Räumen geht es hinaus in das mit Deckungen und engen Passagen gespickte Areal. Wer keinen Schutz sucht, ist für alle sichtbar und leichtes Kanonenfutter: Vorzugsweise sind auf dieser Map taktische Gefechte oder der SWAT-Modus (kämpft im Team ohne Schutzschild und Radar) angesagt.



360 Was fehlt im HUD? Ohne Radar und Schutzschild wird die Karte "Versammlung" zum Versteckspiel.



Marcus Grüner

"GUT"

Klären wir die wichtige Frage zuerst: Ist das "Mythic Map Pack" ein Fehlkauf? Nein, aber eine uneingeschränkte Empfehlung bekommt es von mir nicht. Die drei Karten erreichen das gewohnte "Halo"-Niveau und bieten neuen Platz für zahlreiche Feuergefechte. Ihre geringen Dimensionen sind aber nicht jedermanns Geschmack. Die Ausmaße einer "Sandfalle" oder "Walhalla" werden nicht erreicht, Fahrzeugliebhaber und Freunde epochaler Schlachtplätze finden am neuen Set nur wenig Gefallen. Der SWAT-Modus ist dagegen eine nette Abwechslung, die echte "Halo"-Fans aber kaum auf Dauer fesseln wird. Wer jedoch ehrgeizige Levels zusammentüfteln will oder sich als Team-Spieler definiert, der findet am "Mythic Map Pack" Gefallen.

Sandkastenspiele

Der offene **Sandkasten** mutet wie ein kleiner Bruder der altbekannten **Sandfalle** an. Er wirkt aufgrund seiner geringen Größe als Map unspektakulär, ist jedoch für Fans der Schmiede ein gefundenes Fressen: Entfernt die von Bungie vorgegebenen Ruinen und bastelt auf dem ebenen Wüstenplatz ein Labyrinth, einen Inka-Tempel oder einen Golfplatz – Schläger, Ball und Loch findet Ihr in der Gegenstandsliste. Im Gegensatz zur **Gießerei**-Karte aus dem "Legendary Map Pack" gibt es keine niedrige Decke; theoretisch sind Türme mit bis zu 20 Stockwerken möglich. Ebenso können kleinere Fahrzeuge platziert und eingesetzt werden. *ma*



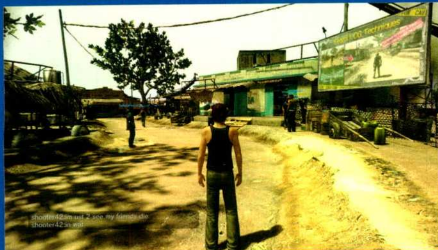


360 Bastler räumen den neuen Sandkasten erst einmal leer (links), ungeduldige Spieler vergnügen sich gleich auf der von Entwickler Bungie erstellten Version (rechts).

ONLINE



Resident Evil 5 erobert Home



PS3 Ungewohnt friedlich: das Dorf aus dem Eröffnungslevel in Teil 5.

ZUSATZ-INHALT • Die "PlayStation Home"-Erweiterung verfolgt ein originelles Konzept: Ihr tummelt Euch im virtuellen Filmstudio, das für die Dreharbeiten der Dorfszenen im afrikanischen Kijuju aufgebaut wurde. Besucher spazieren durch die Kulissen und betrachten die Hütten und staubigen Pfade, ohne ständig in Lebensgefahr zu geraten. Typische Filmutensilien wie Regiestühle, Kamerakräne und Greenscreens finden sich ebenso wie Plakattafeln, die erklären, wie aus der Kulisse durch Grafiktricks die Spieloptik wurde. Das hat Charme und zeigt, dass Spielewerbung auch intelligent machbar ist. Zu tun gibt es noch nicht viel, Updates sind bereits angekündigt: So werden zukünftig "Home"-Items im Souvenirladen verkauft, bei einer Schnitzeljagd spürt Ihr Hinweise auf und im Archiv betrachten Besitzer des Spiels Dokumentationen zur Produktion. Umso ärgerlicher, dass deutsche "Home"-User draußen bleiben müssen. Sony blockiert mit seiner rigiden Jugendschutzhaltung den Zutritt. Für uns unverständlich, gibt es doch in den Kulissen nichts Gefährdendes zu entdecken – außerdem ist das Areal vom ebenfalls ab 18 freigegebenen "Far Cry 2" auch frei verfügbar.



PS3 Herzlich willkommen: Das "Resi 5"-Ensemble grüßt auf einer Plakattafel.



360 Klare Formen, viel Action: Das abstrakte Robo-Duell ist nicht jedermanns Sache, soll aber künftig auch in Europa Fans gewinnen.

Comeback der Sega-Mechs

SPIEL • Nach langer Zeit wagt Sega einen neuen Anlauf, eine bei uns kaum bekannte Spielereihe wieder an den Mann zu bringen: Bei "Virtual On" dreht sich alles um Duelle zwischen zwei dicken Kampfrobotern, die sich mit Lasern, Schwertern und Turboschüben beharken. 1996 erschien in Europa eine Episode für den Saturn, die Fortsetzungen auf PS2 und Dreamcast blieben uns dagegen vorenthalten. Der Xbox-360-Titel hört auf den Namen "Oratorio Tangram Ver. 5.66" und entspricht der letzten Revision für die Naomi-Automatenhardware – die wird originalgetreu umgesetzt und mit Online-Modi erweitert. Für Fans dürfte das reichen, zumal die Doppelstick-Steuerung der Serie auf aktuellen Pads vernünftig funktioniert. Der japanophile Mech-Krawall erscheint im Frühjahr und kostet ca. 15 Euro.



SPIELE • Microsoft hat es endlich wieder geschafft, neue Arcade-Spiele vorab anzukündigen. Noch im März bereichern "Hasbro Spieleabend" und "Uno Rush" den Xbox-360-Marktplatz, der Rest folgt im April. "Puzzle Quest: Galactrix" erscheint am 1.4., eine Woche später sind "Flock" und "The Dishwasher: Dead Samurai" an der Reihe. Am 15.4. gibt "OutRun Online Arcade" Vollgas, sieben Tage danach wird mit "Lode Runner" geknobelt – die Tests folgen nächste Ausgabe.

Master Higgins hüpft auf dem Wii

SPIEL • Hudsons "Adventure Island"-Serie bekommt Nachwuchs: Die anstehende WiiWare-Veröffentlichung hört auf den Namen "The Beginning" und bleibt beim bewährten Konzept. Das heißt, Ihr geht mit dem ursprünglich als "Wonder Boy"-Klon für die PC-Engine erschaffenen Master Higgins auf die Tour durch klassische Hüpfwelten – allerdings werden Sprites durch moderne Polygonoptik ersetzt. Eine Reihe neuer Bewegungsmöglichkeiten wie Doppelsprünge und Hangeleien führen zu mehr Abwechslung im Spielablauf. Außerdem spendierten die Entwickler dem Abenteuer Minispiele, bei denen Ihr per Zielkreuz ballert und auf Boards in 3D-Rennen antretet. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest, aber der Preis: 10 Euro kostet das Klassiker-Update.



Wii Hüpfen wie Halbbruder "Wonder Boy": Master Higgins setzt auf klassische Tugenden.

ONLINE-TICKER »

+++ Der Krieg geht weiter: Seit Ende März ballern "Call of Duty: World at War"-Soldaten auf drei neuen kostenpflichtigen Maps – außerdem gibt es die Tagesversion der 'Makin'-Karte gratis zum Download. +++ Unendliche Geschichte: "Final Fantasy IV" kommt nicht zur Ruhe – "The After Years", ein in Japan erhältlicher Handy-Ableger, wird derzeit für WiiWare vorbereitet. +++ Bunte Brücken: Auch der Automatenklassiker "Rainbow Islands" bekommt eine Neuauflage: Das WiiWare-Update "Towering Adventure" ist in Japan bereits erhältlich. +++

Peggle

360 **Geschicklichkeit** 

Japanische Marotten werden im Westen gern belächelt, wie etwa die fernöstliche Faszination für Pachinko – jenem Automatenglücksspiel, bei dem man Kügelchen nach oben katapultiert, die anschließend zufällig ein Spielfeld hinabkullern. Was daran so spannend sein soll, konnte der gewöhnliche Europäer oder Amerikaner bis vor Kurzem nicht verstehen – doch dann kam "Peggle".

Dahinter verbirgt sich ein weiterer Streich der Casual-Profis PopCap, die bereits mit "Bejeweled" oder "Zuma" die Massen mobilisierten. Auf dem PC schlug "Peggle" vor etwa zwei Jahren ein wie eine Bombe, weil es das simple Pachinko-Prinzip westlichen Spielern schmackhaft machte. Einfacher geht es kaum: Aus einer Vorrichtung am oberen Bildschirm schießt Ihr eine Kugel ins Spielfeld. Ziel ist es, mit einer begrenzten Zahl von Versuchen alle orangen Spielsteine zu treffen. Sobald der Ball abgefeuert wurde, könnt Ihr nicht mehr eingreifen und müsst hoffen, dass die physikalisch korrekt berechnete Flugbahn und die folgenden Kettenreaktionen zu Euren Gunsten ausfallen.

So nüchtern beschrieben klingt das öde: Denn wo soll der Spaß sein, wenn man fast nichts tun muss? "Peggle" schafft es aber, durch liebevolle Gestaltung und intelligente Details das 'Nur noch eine Runde'-Gefühl und Spannung zu erzeugen. Knuffige Märchenoptik und Kniffe wie das Zoomen beim Anflug auf den letzten Stein samt "Ode an die Freude"-Musikeinspielung halten die Stimmung hoch.



360 Wo die Murmel hinfällt: Oft räumt Ihr durch unverhoffte Kettenreaktionen mehr Spielsteine und Boni ab, als Ihr erwartet habt – das passt zum positiven Grundgefühl, das "Peggle" vermittelt.

Mit 130 clever gestalteten Levels und einigen Mehrspieler-Modi stimmt der Umfang – "Peggle" ist ein Casual-Spiel, das auch Zocker in seinen Bann zieht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**PopCap, USA**	**8**
Hersteller	**PopCap**	
Preis	**10 Euro**	

Noby Noby Boy

PS3 **Geschicklichkeit** 



PS3 Der BOY-Express ist unaufhaltsam: Ab und zu lassen es sich die Bewohner der merkwürdigen Welten nicht nehmen, auf Euch zu reiten.



PS3 Nach einigen Tagen wird der Mond erreicht und damit ein neues Grafikset freigeschaltet – spielerisch ändert sich auf dem Himmelskörper aber nichts.

Mit den "Katamari"-Spielen hat sich der Japaner Keita Takahashi ein Denkmal in Sachen skurriler Spielideen gesetzt. Seine neue Schöpfung fällt noch viel schräger aus: "Noby Noby Boy" widersetzt sich fast allen Konventionen der Spielewelt. Deshalb vergeben wir keine Wertung, denn mit einer einfachen Zahl wird man dem kuriosen Experiment nicht gerecht.

Ihr schlüpft in die Rolle von BOY: ein merkwürdiges Wurmwesen, dessen Kopf und Hinterteil Ihr mit den beiden Analogsticks kontrolliert. Lauft Ihr in verschiedene Richtungen, dehnt sich das Kerlchen, bis ihm immer mehr Schlauchsegmente wachsen. Mit denen windet Ihr Euch durch kleine abstrakte Welten, auf Tastendruck verspeist Ihr Objekte oder pupst sie wieder aus. Jeder Meter, den Ihr gewinnt, wird protokolliert. Diese Daten könnt Ihr an GIRL übertragen – eine unerreichbare Freundin, die durch die Beteiligung aller Spieler weltweit länger wird und so allmählich andere Planeten erreicht. Für Euch heißt dies, dass Ihr irgendwann neue Grafiksets erlebt, denn beim Start wird das Spielfeld zufällig neu erstellt. Klingt wirr? Ist es auch, und abgesehen von der Metersammelei gibt es keine konkreten Aufgaben. Ihr erkundet die Umgebung, erfreut Euch an der Interaktion mit Dingen und Lebewesen und wundert Euch, wieso Ihr das eigentlich macht. Der abstrakte Takahashi-Grafikstil ist reizvoll, weniger gut gefällt die Steuerung: Vor allem die widerspenstige Kamera ist nur mäßig durch Sixaxis-Wackler zu zähmen. "Noby Noby Boy" ist ein Sandkasten-Experiment, auf das man sich einlassen muss – wer ein richtiges Spiel sucht, liegt hier falsch. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Namco-Bandai, J**	**–**
Hersteller	**Namco-Bandai**	
Preis	**4 Euro**	

Watchmen: Das Ende ist nah

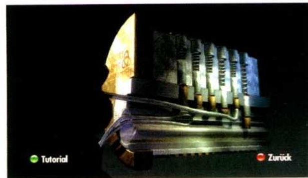
PS3 **360** Beat'em-Up 



360 Immer feste drauf: Rorschach und Nite Owl machen jedes Schurkenrudel fertig.



PS3 Die Storysequenzen werden stilvoll in Manier des Comics präsentiert.



360 Das Schlossknacken ist das einzige echte Rätsel der Rorschach-Kampagne – und ganz schön knifflig.

Das Original-Comic ist ein Meilenstein, der Film erntet gerade viel Lob – kann das nur per Download erhältliche Spiel den Hattrick voll machen? Eine Hürde haben die Entwickler elegant umschifft: Statt die komplexe Handlung der Vorlage zu komprimieren, wird eine Vorgeschichte erzählt. "Watchmen: Das Ende ist nah" spielt über eine Dekade vor den Geschehnissen des Comics. Viele Charaktere tauchen nur kurz in Storyschnipseln auf, aktiv werden lediglich Rorschach und Nite Owl. Ihr begleitet die beiden Superhelden bei einem ihrer frühen Einsätze, in dem sie eine Gefängnisrevolte beenden und dem entflohenen Ganoven Underboss auf die Pelle rücken. Spielerisch erweist sich "Watchmen" als schnörkelloser Nachfahre von "Final Fight", "Streets of Rage" & Co.: Ihr marschiert durch sechs Kapitel, in denen sich alle paar Meter ein Grüppchen Ganoven auf Euch stürzt. Mit leichten und schweren Schlägen sowie Würfen prügelt Ihr sie nieder, dann geht es weiter. Je nachdem, welchen Helden Ihr auswählt, ändert sich die Kampftechnik: Rorschach ist der Mann fürs Grobe und entspricht dem Straßenschlägertypus, der gerne fallen gelassene Waffen der Feinde einsetzt. Nite Owl geht bedachter vor und verwendet seine Kampfkünste. Beide finden im Lauf des Abenteuers runde Symbole, die zusätzliche Moves und Combos freischalten. Rorschach wandelt dann seinen 'Zorn' in harte Attacken um, während Nite Owls Ausrüstung Stromschläge austeilt.



PS3 Startet Ihr zu zweit in den Kampf gegen die Unterwelt von New York, wird der Bildschirm geteilt.

Die Klopperei geht flott von der Hand, bleibt aber spannungsfrei. Abwechslung wird kleingeschrieben, zumal die verschiedenen Gegnertypen sich lediglich in Kleinigkeiten unterscheiden und nur wenige, meist simple Rätsel auftauchen. Dafür punktet "Watchmen" mit seiner hochkarätigen Inszenierung: Die Rahmenhandlung entfaltet sich im Stil der berühmten Comicvorlage, die Szenarien sind düster und ansehnlich modelliert. Wenn Ihr durch feuchte Abwässerkanäle, dreckige Hinterhöfe und regnerische Straßen schleicht, überzeugen viele Details in der Umgebung und stilvoll eingesetzte Beleuchtungseffekte, die viele Vollpreistitel nicht so gut hinbekommen. Auch die Attacken wurden dynamisch animiert, speziell Rorschachs wüste Methoden wirken wuchtig. In voller 'Pracht' sehen die allerdings nur Xbox-360-Kämpfer: Die deutsche PS3-Fassung ist um Blutspritzer und einige Finisher erleichtert – zum Trost kostet sie dafür 5 Euro weniger.

"Watchmen" belegt 1,3 GB auf der Festplatte und ist in zwei bis drei Stunden pro Charakter durchgezockt. Viel Wiederspielwert gibt es nicht, zumal Koop-Matches nicht online möglich sind. Schade, dass unter der ansehnlichen Hülle nicht mehr steckt als ein überdurchschnittlicher Prügler – die 15 oder 20 Euro sind in Film oder Comic letztlich besser investiert. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Deadline Games, SWE**	**6**
Hersteller	**Warner Bros.**	
Preis	**15/20 Euro**	

Crystal Defenders

360 PS3 Wii **Strategie** frei



360 In einer Welle marschieren stets nur Gegner der gleichen Art – seid Ihr für diese nicht passend gerüstet, werdet Ihr überrollt.



360 Praktisch, aber kostspielig: Der Einsatz von 'Esper'-Sonderattacken wie dieser Chocobo-Herde zehrt an Eurem schmalen Kristallvorrat.

Square Enix' erstes Download-Spiel im Westen ist für iPod-Besitzer ein alter Hut: "Crystal Defenders" gibt es schon seit einigen Monaten für Apples Mobilgeräte. Die tragbare Herkunft merkt man der Heimkonsolen-Umsetzung an allen Ecken und Enden an. Dass die Entwickler auf farbenfrohe Pixelgrafik setzen, ist grundsätzlich nicht schlimm – aber die eckigen Formen der zwölf Spielfelder und lediglich zwei Animationsphasen pro Figur wirken auf HD-Bildschirmen lieblos und billig.

Als Spielkonzept dient das 'Tower Defense'-Prinzip: Auf vorgegebenen Pfaden marschieren Feinde in Wellen zum Ziel, um Euren Kristallvorrat zu stehlen. Ihr dürft zur Abwehr nicht aktiv eingreifen, sondern postiert Eure Truppen am Wegesrand. Die von "Final Fantasy Tactics A2" übernommenen Charakterklassen haben unterschiedliche Fähigkeiten bei Nah- und Fernkampf, Magieeinsatz und mehr – das müsst Ihr berücksichtigen, weil einige Feindtypen gegen bestimmte Attacken immun sind. Außerdem besitzen die Mitstreiter beschränkte Aktionsradien, deren Ausweitung Bares kostet. Euer Budget erlaubt nur begrenzt viele Kämpfer, weshalb vorausschauende Planung und Taktik Pflicht sind, um alle 30 Wellen pro Szenario durchzustehen. Die Steuerung Eures Cursors ist zäh, die Menüs wirken teils verwirrend – wohl deshalb dürft Ihr das Spiel jederzeit pausieren. Der Funke will trotzdem nicht überspringen, weil das Geschehen steif und altbacken wirkt – im Vergleich zu PS3-Konkurrenten wie "Savage Moon" fehlt es an Pfiff. *us*

SPIELSPASS 5

Entwickler	**Square Enix, J**
Hersteller	**Square Enix**
Preis	**10 Euro**

Family Table Tennis

Wii **Sportspiel** frei



Wii Die niedliche Cel-Shading-Grafik lenkt vom Hauptproblem ab: "Family Table Tennis" kann auch nicht mehr als das Ping Pong bei "Wii Play".

Den Namen könnt Ihr wörtlich nehmen, denn hier stehen wirklich Mami, Papi und zwei Kinder vor dem virtuellen Tisch. Ihr haut bei den Matches den Ball per Remote-Schwung hin und her, die Flugrichtung bestimmt Ihr durch Art oder Tempo der Bewegung – wobei Letzteres bei uns nicht richtig funktionieren wollte. Taktik kommt kaum ins Spiel, das Tempo könnt Ihr nicht variieren: Stattdessen wird das Spielgerät von alleine flotter, je länger die Ballwechsel dauern. Auch Schmetterbälle sind nur in bestimmten Situationen möglich, trotzdem lassen sich akzeptable Matches durchführen. Drei simple Minispiele sorgen für einen Hauch Abwechslung, doch für den Preis ist zu wenig geboten. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler	**Arc System W., J**
Hersteller	**505 Games**
Preis	**8 Euro**

Jungle Speed

Wii **Geschicklichkeit** frei



Wii Schnelle Reaktionen sind Trumpf – wer aber vorschnell zugreift, bekommt zur Strafe viele Karten auf seinen Stapel.

"Uno" kennt fast jeder, von "Jungle Speed" hatten wir dagegen noch nichts gehört – eigentlich schade, denn das temporeiche Kartenspiel steht dem Platzhirschen in Sachen Spaß wenig nach und ist unkomplizierter zu spielen. Reihum legen bis zu acht Teilnehmer farbige Symbole auf den Tisch – tauchen zwei gleiche auf, greifen die Kontrahenten zu einem Totem in der Tischmitte, der langsamere muss dann alle Karten nehmen. Einige Sonderkarten bringen Tiefgang ins Geschehen und sorgen dafür, dass die Partien schnell und spaßig werden. Weil nur Remote oder Nunchuk im Einsatz sind, können acht Leute teilnehmen. Die nette Grafik liefert die nötige Übersicht – als Partyspiel zu empfehlen. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Playful Ent., USA**
Hersteller	**Playful Ent.**
Preis	**10 Euro**

Exit 2

360 **Denkspiel** 



360 Mr. ESC steht vor kniffligen Aufgaben – ohne tatkräftige Mithilfe der zu rettenden Zivilisten sind die meisten nicht zu lösen.

Die anspruchsvolle Mischung aus Knobelei und Rettungsfeldzug feiert ihre Deutschland-Premiere – bisher war "Exit 2" nur als EU-Import für die PSP zu haben. Im Vergleich zum ersten Teil blieb das meiste gleich: Wieder steuert Ihr Mr. ESC durch grafisch schick in Szene gesetzte Gebäude, in denen nach verschiedenen Katastrophen eingeschlossene Menschen auf ihre Rettung warten. Um sie sicher zum Ausgang zu bringen, setzt Ihr die anderen Charaktere häufig als Helfer ein – zur Lösung der kniffligen Probleme ist weit mehr Hirnschmalz als Geschick notwendig. "Exit 2" führt zwei neue Charaktertypen ein: Kraftprotze schieben besonders schwere Kisten, Hunde können schwimmen, aber nichts tragen. So gelungen die knackigen Rätsel sind, so ärgerlich wirken sich einige Designentscheidungen aus: Wie beim Vorgänger dürft Ihr weder Züge zurücknehmen, noch wird Euch gesagt, wenn Ihr durch einen Fehler das Level unlösbar macht. Schade, so bleibt die eigentlich tolle Knobelei erneut ein Fall für frustgestählte Zocker. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Taito, J**
Hersteller **Taito**
Preis **10 Euro**

Death Tank

360 **Geschicklichkeit** 



360 Und tschüss: Wo die Pilzwolke qualmt, stand gerade noch ein Panzer – Atomsprengköpfe machen Gegnern im Handumdrehen den Garaus.

Das ursprüngliche "Death Tank" errang vor knapp 15 Jahren als verstecktes Bonusspiel in diversen Saturn-Ego-Shootern erste Lorbeeren. Die Xbox-360-Fassung stammt vom gleichen Programmierer und behält das Grundkonzept bei. Wie bei 'Artillerieduell'-Spielen üblich, feuert Ihr in hohem Bogen Schüsse auf die Konkurrenten ab, indem Ihr Winkel und Stärke vorgebt. Das klingt nach "Worms", doch mit einem wichtigen Unterschied: Bei "Death Tank" wird nicht der Reihe nach geballert – alle legen gleichzeitig los. Ist ein Geschoss auf dem Weg, müsst Ihr eine Weile warten und seid solange wehrlos. Dieser Echtzeit-Aspekt führt zu einer Menge Hektik und Chaos, sorgt aber auch für viel Tempo und Laune, sofern Ihr gegen menschliche Kontrahenten antretet. Vor der heimischen Glotze dürfen vier, online sogar acht Panzerfahrer ran; alleine kommt gegen CPU-Feinde nur wenig Stimmung auf. Eine Reihe wirkungsvoller Spezialwaffen und netter Grafikeffekte sorgen für etwas Abwechslung, trotzdem ist der hohe Preis für das Gebotene dreist. *us*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Flat Games, USA**
Hersteller **Flat Games**
Preis **15 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Hi-Octane	Electronic Arts	PSone	Ebenso ambitioniertes wie missglücktes SciFi-Rennspiel, das vor allem an schwacher Technik krankt.	5 €	3
Noby Noby Boy	Namco-Bandai	–	Bizarres Sandkasten-Experiment mit schräger Optik, das sich einer Bewertung entzieht (Test auf Seite 92).	4 €	–
Street Skater 2	Electronic Arts	PSone	Solider Rollbrettspaß für alle, denen "Tony Hawk" oder "skate." zu kompliziert sind.	5 €	6
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom		Liebevoll überarbeitete Fassung des Kult-Beat'em-Ups mit toller Bitmap-Grafik (Test in M! 02/09).	15 €	8
Watchmen: Das Ende ist nah	Warner Bros.	–	Technisch ansehnliche, spielerisch mäßig spannende Straßenklopperei – auf PS3 geschnitten (Test auf Seite 93).	15 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crystal Defenders	Square Enix	–	Kompetentes 'Tower Defense'-Strategiespiel, dem man die Mobilherkunft anmerkt (Test auf Seite 94).	10 €	5
Death Tank	Flat Games	–	Launige Aufbereitung des alten 'Artillerieduell'-Konzepts, die mit mehr Spielern zündet (Test auf Seite 95).	15 €	7
Exit 2	Taito	–	Knackige Häuserflucht-Knobelei mit neuen Spielelementen und einigen nervigen Macken (Test auf Seite 95).	10 €	8
Grabbed by the Ghoulies	Microsoft	Xbox	Kinderfreundliches Grusel-Action-Adventure von Rare, dem es an Anspruch und Tiefgang fehlt.	15 €	6
Peggle	PopCap	–	Trügerisch simpler und fesselnder Geschicklichkeitstest mit Pachinko-Anleihen (Test auf Seite 92).	10 €	8
Watchmen: Das Ende ist nah	Warner Bros.	–	Geradlinige Keilerei im "Streets of Rage"-Stil mit guter Optik und wenig Abwechslung (Test auf Seite 93).	20 €	6

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Beer Pong	Frat Party Games	–	Banaler Ballwurftest mit minimalem Anspruch, der am ehesten betrunken Spaß macht.	8 €	2
Clu Clu Land	Nintendo	NES	"Pac-Man"-Verschnitt mit interessantem Ansatz, aber nerviger Steuerung und wenig Abwechslung.	5 €	4
Family Table Tennis	505 Games	–	Simples Ping Pong, das durch die knuffige Optik gefällt, ansonsten jedoch wenig bietet (Test auf Seite 94).	8 €	4
Jungle Speed	Playful Ent.	–	Auf Reaktionsschnelligkeit basierendes, witziges Kartenspiel – prima für Partys (Test auf Seite 94).	10 €	7
Snowboard Riot	Hudson	–	Standard-Funracer im Trendsport-Gewand – ordentlich, aber mit wenig Umfang.	10 €	5
Winter Games	Commodore	C64	Gelungene Sammlung an Wintersportdisziplinen, die immer noch spielenswert ist.	5 €	6
Wolf of the Battlefield: MERCS	Sega	Mega Drive	Krachige Söldnerballerei mit ordentlicher Steuerung, jedoch ohne die Mehrspieler-Modi des Automaten.	8 €	6
Wonder Boy III: Monster Lair	Sega	Mega Drive	Ballerlastiger Hüpfer mit dem Sega-Bubi – gibt es schon lange als bessere TurboGrafx-16-Version.	8 €	6

Neuerscheinungen vom 14.2. bis zum 13.3.

AMUSEMENT OPERATORS UNION SHOW 2009

Die AOU-Messe bietet für jeden etwas – ob Arcade-Besitzer, Spieler oder Technik-Freak.

Im Herbst letzten Jahres zogen wir wagemutige Schlussfolgerungen zur Amusement Machine Show (AMS): Automaten wie Segas "Touch Striker" und Taitos "Hopping Rod" ließen mit Touchscreen-Steuerung und Balance-Board-ähnlichen Controllern einen Einfluss von Nintendos Wii und DS auf die Arcade erkennen. Setzt sich der Trend der leicht zugänglichen Spielhalle fort? Zumindest beim Einlass zur Messe: Besucher unter 12 und über 60 Jahren erhielten freien Eintritt.

Dich kenn' ich doch...

Einige der ausgestellten Automaten wurden bereits auf der AMS gezeigt: Cave hatte wieder ein paar Geräte des Shooters "Deathsmiles II" am AMI Stand aufgestellt, an dem auch die Beat'em-Ups "King of Fighters XII" von SNK und Examus' "Demonbride" angetestet werden konnten. Altlus belebt die "Power Instinct"-Serie wieder und präsentierte einen wenig hübschen 2D-Fighter. Der Motorrad-Raser "Nirin" von Namco machte diesmal eine bessere Figur, als noch auf der AMS: Das lag zum einen an den schicken Motorrad-Cabinets und der verbesserten Optik, zum andern aber auch daran, dass Segas wuchtiger "Harley Davidson" Automat fehlte.

Abseits dessen wurden Musikspiele fleißig fortgesetzt: "Taiko no Tatsujin 12" (Namco), "Guitar Freaks 6 Blazing", "Drummania 6 Blazing" und "Dance Dance Revolution X" (alle Konami). Eine Renaissance erleben die Lightgun-Shooter: Nachdem Sega vor kurzem "Rambo" auf die Spielhallen losließ, stehen demnächst weitere Schützen in den Arcades bereit. Der Imposanteste von allen: "Raizing Storm" von Namco – erstmals öffentlich spielbar. Das Cabinet ist nicht nur mit sechs Lautsprechern für DTS-Surround-Sound ausgerüstet, auch das Spiel selbst macht einen guten Eindruck: Mit Plastik-MGs werden haufenweise Terroristen umgepustet und massig Umgebung in Schutt und Asche verwandelt. Im Aufzug-Nachbau präsentierte Taito "Elevator Action Death Parade": Schießt Euch den Weg von Aufzug zu Aufzug durch einen besetzten Wolkenkratzer frei. Harmonischer geht es in "Music GunGun" zu: In der putzigen Mischung aus Lightgun-Shooter und "Rez" schießt Ihr im Takt extrem nerviger J-Pop-Songs knuddelige Sachen ab.

Harte Ware

Die AOU ist nicht nur für Konsumenten gedacht: Neben den Button- und Joystick-Spezialisten Sanwa Denshi und Seimitsu präsentierte sich zum Beispiel Asahi Seiko auf der Messe. Die Firma ist spezialisiert auf Münzwechsler für alle Anforderungen und innovative Bezahlkartensysteme speziell für Spielhallen. Der Cabinet-Hersteller River Service stellte sein neuestes Arcade-Gehäuse aus: Das "New Delta 32" ist mit einem schwenkbaren 32

















Zoll LCD ausgestattet und erlaubt so den blitzschnellen Umbau vom vertikalen zum horizontalen Betrieb.

Auf Taitos allgegenwärtiges "Type X2 Board" antwortet Sega nun mit "Ringedge" und seinem kleinen Bruder "Ringwide". Die neue Hardware basiert wie ihr Vorgänger auf PC-Architektur. Das erste Spiel auf dem neuen Board: "Border Break". Der Netzwerk-Titel setzt auf Mech-Massenschlachten mit vielen Spielern samt Touchscreen-Interface. Trotzdem sind die bereits in den Arcades stehenden "Gundam"-Cockpits von Namco eindrucksvoller.

War das alles?

Wer sich jetzt fragt, wieso Rentner und Kinder mit freiem Eintritt in die Hallen gelockt werden: Auf der Messe wurden Hundertschaften von Pachinko-Automaten, Slot-Machines, UFO-Catchern und Print-Club-Kabinen ausgestellt. Konami zeigte zum Beispiel statt dem erwarteten "Castlevania"-Automaten einen einarmigen Banditen mit "Castlevania"-Thematik. Die prominentesten Gesichter gab es am Capcom-Stand. Präsentiert wurde zwar nur ein Spiel, das entsteht jedoch in Zusammenarbeit mit Nintendo: "Fushigi no Korokoro Catcher". Ein riesiger UFO-Catcher nach dem Vorbild von "Mario Party" – inklusive Mario-Mützen als Greifzangen. Aber auch für die Allerkleinsten gab es was zu spielen: von "Final Bowling 2", einem Mini Bowling-Automat, über "Battle Racer", einem simplen Rennspiel, bis zu obskuren Tischfußball-Varianten.

Die Quintessenz

Neben der zaghaften Etablierung von Steuermöglichkeiten jenseits von Joysticks und Buttons ist der große Trend in Japans Spielhallen die Vernetzung. Egal, ob Robo-Schlachten bei Namco, Mahjong-Turniere bei Konami oder gar Pferderennen bei Sega: Netzwerke mit vielen Spielern sind zu einem festen Bestandteil der Arcade geworden. Ebenso Sammelkarten-Spiele à la "Eye of Judgement": Sega geht für "World Club Champion Football" sogar eine Kooperation mit Sammelkarten-Hersteller Panini ein. Auch Foto-Automaten tragen maßgeblich zum finanziellen Erfolg der Spielhallen bei. Primär an Mädchen gerichtet und mit immer anderen bekannten Model-Sternchen geschmückt, wird das "Mache Foto-Sticker von Dir und Deinen Freundinnen"-Prinzip immer neu vermarktet.

Im Vergleich zur Amusement Machine Show fällt die AOU etwas weniger aufregend aus, was vor allem daran liegt, dass viele große Titel bereits erschienen sind. Auch drängt sich der Eindruck auf, dass die AOU etwas Casual-lastiger war als die AMS zuletzt. Solange aber immer noch Titel wie Segas "Aqua Race Extreme" samt wuchtigem Automaten entwickelt werden, muss das ja nicht unbedingt schlecht sein. *jk*

1 » Das offizielle Poster und Maskottchen der AOU
2 » Der größte Foto-Automat der AOU: "Kawaii Futari"
3 » Soll beim Abnehmen helfen: "Oppopo Booom"
4 » Vernetzte "Border Break"-Cabs am Sega-Stand
5 » "Castlevania" als Slot-Machine
6 » Die Mech Cockpits von Namcos "Gundam"
7 » In "Raizing Storm" ist fast alles zerstörbar
8 » "Border Break" setzt auf Anime-/Mecha-Design
9 » Automaten für Männer: "Aqua Race Extreme"
10 » "Battle Racer" für die Kleinsten

IMPORT



Rollenspiel-Hoffnung

SPIELE • Segas "7th Dragon" ist eine Besonderheit für DS-Rollenspieler, steht doch ein wahres Allstar-Team hinter dem Handheld-Titel. Produziert wird "7th Dragon" von Rieko "Phantasy Star" Kodama, den Stuhl des Directors füllt Kazuya Niinou, dessen letzte Arbeit der spaßige Dungeoncrawler "Etrian Odyssey" war. Für die Akustik sorgt Musikus Yuzo Koshiro, der gleich zwei Soundtracks schrieb: einen, der auf die DS-Fähigkeiten zugeschnitten ist, und einen im klassischen 8-Bit-Stil. Das flotte Kampfsystem und die flexible Charakterentwicklung erinnern an "Etrian Odyssey", der Spielablauf durch die gewählte Vogelperspektive an die "Dragon Quest"-Reihe. Auf eine Ankündigung des Titels im Westen warten wir leider noch.



Die Kampfszenen sind nicht nur enorm flott, sondern auch hübsch anzusehen.

Dragon-Ball-Kino auf PSP



SPIELE • Im offiziellen PSP-Spiel zur kommenden "Dragon Ball"-Realverfilmung (u.a. mit Chow Yun-Fat) verteilen Son-Goku und Konsorten wieder mächtig Haue – diesmal ausnahmsweise nicht im Anime-Gewand. Prügelspiel-typische Modi wie Versus, Survival und Training befinden sich ebenso auf der UMD wie eine Story-Variante, in der Ihr die Handlung des Films nachspielt, um Artworks und Storyboard-Sequenzen freizuschalten. Im Charakter-Auswahlschirm warten elf Figuren aus dem Film – deren Real-Look sieht meist unfreiwillig komisch aus. Eine Ankündigung der Klopperei für Europa steht noch aus, ist aber wahrscheinlich.



Chi Chi und Bulma hauen sich vor trister Kulisse.

Mobiler Sternenhimmel

SOFTWARE • "Hoshizora Navi" (DS) erschien jüngst in Japan, kostet stolze 70 Euro und hat einiges auf dem Kasten: Der interaktive Weltallführer umfasst 9.300 eingezeichnete Sterne, ein Glossar sowie sämtliche Sternenkarten der Jahre 1900 bis 2099. Der Clou ist jedoch der eingebaute Positionssensor – je nach Eurem Standort und der Richtung, in die der DS zeigt, prangt ein ständig korrekter Sternenplan auf dem Bildschirm.




Zwei Schirme sind praktisch: Oben stehen Infos, unten sind die Sternbilder.

Monster Hunter wird teuer

SPIELE • Capcom will im "Monster Hunter"-verrückten Japan doppelt abkassieren: Zum einen wird das in Bälde für Wii erscheinende "Monster Hunter 3" wie geschnitten Brot über die Ladentheken wandern, zum anderen werden die Spieler für das anschließende Online-Abenteuer erneut zur Kasse gebeten. Wer im Netz auf Gruppenjagd gehen will, muss pro Monat 800 Wii-Punkte (8 Euro) abdrücken, Abonnenten zahlen für das Drei-Monats-Paket 2.000 Punkte.


In Japan Kult, bei uns nur Randerscheinung: "Monster Hunter" (im Bild der kommende dritte Teil).

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Avalon Code	Xseed	DS	35 €	USA	im Handel
Death Smiles	Cave	360	60 €	Japan	23. April
Gardening Mama	Majesco	DS	30 €	USA	im Handel
Mana Khemia: Student Alliance	Koei	PSP	35 €	USA	im Handel
Oboro Muramasa	Marvelous	Wii	60 €	Japan	9. April
Rune Factory: Frontier	Xseed	Wii	50 €	USA	im Handel
Sengoku Basara: Battle Heroes	Capcom	PSP	45 €	Japan	9. April
Tokyo Beat Down	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel
Trigger Heart Exelica Enhanced	Alchmeist	PS2	80 €	Japan	im Handel
Velvet Assassin	Southpeak	360	50 €	Japan	11. Dezember

Wunderliches Japan



ZUBEHÖR • Was wäre unser Hobby ohne Nippon-Entwickler und deren kauzige Ideen. Aktuelles Beispiel: eine Kombination aus Mikrofon und Schallschutzhaube zum geräuschlosen Karaoke singen. Das Zubehör ist für Hudsons Träller-Spiel "Joysound Wii" gedacht, das letzten Dezember in Japan erschien. Zusammen mit einem Kopfhörer kostet das Zubehör umgerechnet knapp 40 Euro – dann steht einer Ein-Mann-Karaoke-Party auch in der hellhörigsten japanischen Bude nichts mehr im Wege.

IMPORT-TICKER »

+++ Spezialedition: Wer einen limitierten "Kingdom Hearts"-DS (kleines Bild rechts) möchte, muss sich sputen – obwohl Konsole und das Spiel "Kingdom Hearts 359/2 Days" erst Ende Mai in Japan erscheinen, sind die Vorbestell-Kontingente fast erschöpft. +++ Handheld-Tipps aus Fernost: Der skurrile Shooter "Rei Cho Aniki" (PSP) und der hübsche "Castlevania"-Klon "Claymore" (DS) sind seit Mitte März erhältlich. +++



Prinny: Can I really be the Hero?

PSP Jump'n'Run

In der Dämonen-Hackordnung des "Disgaea"-Universums steht der Prinny unten. Ganz unten. Denn er ist nicht mehr als die Seele eines wertlosen Menschen, die in das Äußere eines Pinguins mit Holzbeinen genäht wurde. Prinnys erledigen für ihre Herren die Drecksarbeit, werden erbärmlich bezahlt und neigen zum Explodieren, wenn sie Erschütterungen ausgesetzt sind. Am dreckigsten geht es den Prinnys der rothaarigen Etna. Die 1.000er-Truppe soll ihrer jähzornigen Herrin das Ultra-Dessert besorgen – ein Auftrag, der sich als unerwartet gefährlich erweist.



PSP Greifen die Prinnys aus der Luft an, schwenkt die Kamera, um eine dynamischere Sicht auf das Geschehen zu geben.

Harter Hüpfer

Der neue "Disgaea"-Ableger verlässt die bekannten Strategieszenarien und entpuppt sich als reines Hüpfspiel-Abenteuer im 2.5D-Stil. Euer Pixel-Prinny stapft mutig durch hübsche Polygon-Szenarien und erwehrt sich mit Sprüngen, Stampfern und ein paar Messern seiner empfindlichen Haut. Geht es Eurem Helden wider Willen doch mal an den Kragen, springt einfach der nächste Prinny am zuletzt passierten Checkpoint ein. Auf RPG-Elemente wird verzichtet: Eure Prinnys gewinnen keine Erfahrungspunkte hinzu und lernen keine neuen Aktionen – hier geht es einzig und allein um Geschicklichkeit. Davon braucht Ihr eine ganze Menge: Denn genauso wie die "Disgaea"-Spiele zu den komplexesten Taktik-Titeln zählen, ist auch "Prinny" ein ausgesprochen harter Hüpf-Knochen.

Das liegt vor allem an der Steuerung, für die anscheinend Capcoms "Ghosts 'n Goblins"-Serie Pate stand. Die Prinnys hüpfen ähnlich steif wie Rittersmann Arthur: Einmal in der Luft, kann der Sprung nicht mehr beeinflusst werden. Lediglich ein zweiter Hopser ist noch möglich. Anfangs sorgt das für Frust, aber mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Außerdem wurde das clevere Leveldesign auf die Steuerung abgestimmt. Im Gegensatz zu Capcoms hektischem Untoten-Abenteuer, in dem Euch Monstermassen eher nach dem Zufallsprinzip beharken, wurde jeder Prinny-Gegner exakt platziert.

Böse Bosse

Anfangs sechs frei anwählbare Levels mögen zunächst wenig klingen, tatsächlich ändern sich die Szenarien je nach Spieltageszeit: Was vormittags noch ein flotter Spaziergang ist, wird nachts plötzlich zur knallharten Herausforderung! Immer knifflig sind die Bosse: Zwar ist die Siegestaktik meist nach spätestens zwei bis drei Versuchen gefunden. Durch ihre enormen Nehmerqualitäten werden die Kämpfe aber doch oft zur Geduldsprobe – vor allem, wenn die Schufte kurz vor ihrem Ableben noch einmal richtig Gas geben.

So verbirgt sich hinter der niedlich-morbiden Hülle ein gut spielbares, aber kniffliges Jump'n'Run, in das sich vor allem Veteranen vortrefflich verbeißen können. Denn wenn die Leben an manch haariger Stelle plötzlich zweistellig schwinden, dämmert schnell die Erkenntnis: Mit 1.000 Prinnys kommt Ihr vielleicht gerade so ans Ziel... *tn*

WOHER KOMMEN DIE PRINNYS?

Als 2003 Nippon Ichis Strategiespiel "Disgaea: Hour of Darkness" noch über Atlus in den USA erschien, hat niemand gedacht, dass sich der komplexe Titel in Japan und im Westen zum Kulttitel entwickelt. Inzwischen folgten nicht nur zwei Fortsetzungen, sondern auch diverse Konvertierungen und Spin-offs. Dabei ignoriert die "Disgaea"-Reihe seit jeher die grafische Entwicklung und setzt sogar beim jüngsten PS3-Teil noch auf einfache Isometrik-Szenarien und niedrig aufgelöste Sprites. Was an grafischer Finesse fehlt, wird durch jede Menge Humor und viel spielerischen Anspruch kompensiert.



PSP Das erste "Disgaea" wurde als "Afternoon of Darkness" mobilisiert.

PRINNYS AN DIE MACHT!

Egal, wie witzig Etna, Laharl und die anderen "Disgaea"-Protagonisten sind – die Prinnys haben ihnen mittlerweile die Show gestohlen und sind zum Maskottchen der Serie geworden; Vergleiche zum "Final Fantasy"-Chocobo und "Dragon Quest"-Slime bieten sich an. Das freut natürlich die Marketing-Abteilung: Neben einem guten Absatz an Plüsch-Prinnys wird an Erstverkaufstagen der Serie auf die Popularität der blauen Wichte gesetzt, wie unsere Bilder belegen.





PSP Die Prinnys im Dilemma: Was ist gefährlicher? Die Suche nach dem Ultra-Dessert oder der Zorn ihrer Herrin Etna?



PSP Puh, wieder ein Stück geschafft: Ein herzhafter Hopser auf den Rücksetzpunkt sorgt kurzzeitig für Aufatmen.

Entwickler	**Nippon Ichi, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» witziges 2.5D-Jump'n'Run
» cleverer Levelaufbau
» fordernde Bosse

SPIELSPASS 75

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

FAZIT » Anspruchsvolle Hüpferei mit niedlicher Grafik, witzigen Protagonisten und einem knackigen Schwierigkeitsgrad.

Yakuza 3

PS3 Action Adventure 



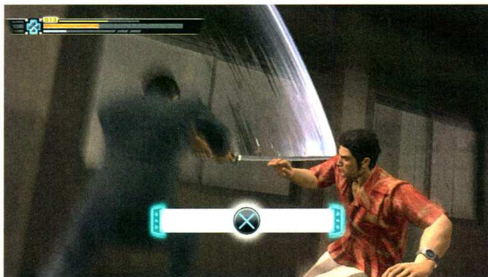
PS3 Der pinke Pfeil am Rand der Karte links unten zeigt den nächsten storyrelevanten Ort an – so wisst Ihr auch ohne Sprachkenntnisse meist, wo es weitergeht.

Kiryu Kazuma hat es nicht leicht: Der Yakuza wider Willen setzte sich nach den Ereignissen um den Tokioter Mafia-Clan Tojokai auf die südlichste aller japanischen Inseln ab, um ein neues Leben zu starten. Auf Okinawa kümmert er sich an einem paradiesischen Tropenstrand um Waisenkinder. Hilfe bekommt er dabei von Haruka, dem Mädchen, wegen dem sich die Könige der japanischen Unterwelt gegenseitig ins Nirwana schickten. Doch die trügerische Ruhe findet ein jähes Ende, als zwei Freunde am gleichen Tag erschossen werden...

Ihr seht schon: Wenn Ihr die PS2-Vorgänger von "Yakuza 3" nicht kennt, werdet Ihr ins kalte Wasser geworfen. Zahlreiche wiederkehrende Charaktere und Querverweise machen Neulingen den Einstieg nicht leicht. Ein Glück, dass Sega genau an diese gedacht und im Hauptmenü eine filmische Zusammenfassung der beiden Vorgänger untergebracht hat. So kann jedermann den Titel mit denselben Startbedingungen genießen – Japanisch-Kenntnisse vorausgesetzt. Dialoge, Texte und Menüs sind japanisch.

Echt, oder nicht?

Im Grunde ist "Yakuza 3" ein Adventure mit Beat'em-Up-Kämpfen und RPG-Auflevel-Mechanik: Ihr lauft durch die Schauplätze Ryukyugai auf Okinawa und Kamurocho in Tokio, redet mit umherstehenden Figuren, werdet in Kämpfe verwickelt und erledigt kleine Aufgaben, um die Hauptstory voranzutreiben. In den frei begehbaren Arealen fällt sofort die große Zahl an Werbepartnern auf: Viele große Ketten und Marken verleihen der Spielatmosphäre einen hohen Grad an Realismus. Während alle Geschäfte, Clubs und Restaurants betreten werden können, bleiben Türen zu normalen Wohnhäusern verschlossen. Auch stoßt Ihr auf einige unsichtbare Barrieren, die das Erforschen der Spielwelt außerhalb der vorgegebenen Bahnen verhindern – Ihr habt bei weitem nicht die Freiheiten eines "Grand Theft Auto IV". Allerdings gibt es auch so genug zu entdecken, z.B. die zahlreichen Subquests: Mal lernt Ihr Englisch und testet es an einer amerikanischen Touristin; ein anderes Mal helft Ihr einem Jungen, seine Herzensdame anzusprechen, die allerdings auf ältere Männer steht und Euch daher viel attraktiver findet. Pech für den Jungen! In den vielen Restaurants genehmigt sich Kiryu diverse japanische Spezialitäten, singt in Karaoke-Bars, spielt ein paar Löcher auf dem Golfplatz oder macht sich an ein Mädchen in der Hostessen-Bar heran. Auch hier legt Produzent Toshihiro Nagoshi Wert auf Realismus: Die Damen im Spiel sind tatsächliche Models des Modemagazins "Koakuma Ageha". Gefallen die Euch aber nicht, könnt Ihr Euch auch als Scout betätigen und neue Mitarbeiterinnen für die Clubs werben und nach Eurem Gusto stylen.



PS3 In den Kämpfen werden immer wieder kleine Reaktionstests von Euch verlangt. Bei Gelingen entwaffnet Ihr die Gegner und entgeht den drohenden Prügeln.

Mit Hand und Fuß

Für das Weiterkommen unumgänglich sind Kämpfe. Die waren bereits im PS2-Vorgänger spaßig, doch für "Yakuza 3" wurde das Kampfsystem weiter verfeinert: Nach wie vor gibt es je einen Button für Schläge, Griffe, Ausweichmanöver und Sonderaktionen. Nach und nach lernt Ihr ver-

MEHRWERT DURCH DOWNLOAD

Sega versorgt "Yakuza 3" kontinuierlich mit Zusatzinhalten. Bis zum 23. April lädt das Spiel einmal in der Woche Updates herunter – ein Besuch des PlayStation-Stores ist nicht nötig. Im Hauptmenü findet Ihr den Punkt 'Extra Content', unter dem Ihr nach und nach Multiplayer-Versionen der Minispiele Dart, Bowling, Golf sowie des 'All Star Tournaments' findet. Außerdem wartet jede Woche ein Schwung Items, den Ihr in der Stadt bei einer Kontaktperson abholen müsst (haltet nach einem Typ mit Clownmaske und Anzug Ausschau). Zu guter Letzt sind in den Paketen noch zusätzliche Items und Kostüme für diejenigen enthalten, die das Spiel bereits beendet haben.



PS3 Nachtclubs sind das bevorzugte Revier der Yakuza. Dank seiner Geschichte ist Kiryu nicht unbedingt ein willkommener Gast bei seinen alten Bekannten.

schiedene Combos und Spezialattacken und kauft diverse Waffen. Aber auch ohne Kampfausrüstung steht Ihr Baseballschläger schwingenden Rüpeln nicht hilflos gegenüber: Flugs ein Fahrrad oder eine umherstehende Reklametafel geschnappt und dem Pack damit den Hintern versohlt – einige der aufladbaren 'Heat-Actions' werden sehr brutal und plakativ in Szene gesetzt. Neu sind die sogenannten 'Chase Battles' – Quick-Time-Events, in denen Ihr Ganoven verfolgen und zu Fall bringen müsst. Die rasanten Rennen über Autos und vorbei an Mülltonnen bringen Schwung in das ansonsten eher gemächliche Abenteuer.

In Kämpfen und Subquests erhaltene Erfahrungspunkte wendet Ihr schließlich auf, um gezielt Attribute und Fähigkeiten aufzuleveln sowie Eure Energieleisten zu vergrößern.

Drama, Baby

Hauptmerkmal der "Yakuza"-Serie ist erneut die fantastisch inszenierte, dramatische Geschichte rund um die japanische Unterwelt, Freundschaft und politische Machtkämpfe. Sämtliche Hauptfiguren werden von bekannten japanischen Schauspielern synchronisiert – das verleiht den Zwischensequenzen den letzten cineastischen Schliff. Vor allem Hauptcharakter Kiryu ist eine ungemein sympathische Figur – Ihr fühlt und fiebert mit dem Helden mit. Zudem passt der Soundtrack perfekt auf die Szenen und umfasst ein breites musikalisches Spektrum.

Doch so fulminant diese Sequenzen sind, so sehr fällt die Präsentation des übrigen Spieles dagegen ab: Hölzerne Animationen, eine zu ruhige Soundkulisse und Textboxen statt gesprochener Dialoge; all das mutet manchmal fast wie ein Spiel der PlayStation-2-Anfangstage an – nur eben mit zeitgemäßer Optik. Denn auf der einen Seite begeistert "Yakuza 3" grafisch: Ihr müsst lange suchen, um zweimal das gleiche Charaktermodell in der Masse zu finden, viele Texturen sind sehr gut und der nahtlose Übergang zu den Kämpfen ist beeindruckend. Doch Clippingfehler bei vielen Objekten, stupide im Kreis laufende Figuren und Szenen ohne jegliche Geräusche wirken schlichtweg altbacken und störend.

Trotz aller Kritik an der mangelnden Bewegungsfreiheit und schwankenden Qualität der Präsentation stellt "Yakuza 3" ein außergewöhnlich gutes Spiel dar – nicht nur der Geschichte wegen. Solltet Ihr Euch für Japan interessieren, aber kein Geld für einen Flug übrig haben, hilft Euch der Titel über das erste Fernweh hinweg: Ein so authentisches Abbild des modernen Japan samt seines zwielichtigen Nachtlebens vermittelt noch nicht einmal das spielerisch ähnliche "Shenmue". *jk*

SCHON WIEDER "YAKUZA 3"?



Bereits in MAN!AC 05/08 haben wir ein Spiel namens "Yakuza 3" dem Import-Test unterzogen. Alles Schwindel? Mitnichten! Das jetzt getestete "Yakuza 3" ist der offizielle dritte Teil – die Episode vom letzten Jahr war lediglich ein Spin-off mit Samurai-Setting, in Japan betitelt als "Ryu Ga Gotoku: Kenzan!". Damals wussten wir allerdings nicht, dass es keinen offiziellen nicht-japanischen Namen für den Titel geben würde – wir mussten uns etwas ausdenken. Da "Kenzan!" das dritte Spiel der Reihe war und die "Ryu Ga Gotoku"-Serie als "Yakuza" im Westen bekannt ist, erschien es uns logisch, den Titel mit "Yakuza 3" zu übersetzen. Für eine Veröffentlichung des Spin-offs im Westen gab und gibt es keine Pläne.





PS3 Die zwei Gesichter des Kiryu Kazuma: Auf der einen Seite ist er ein herzensguter Kerl, der mit seinen Schützlingen am Strand Baseball spielt; auf der anderen ein knallharter Yakuza, der seine Widersacher mit allen Mitteln aus dem Weg räumt.

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **nicht bekannt**

- haufenweise Sub-Quests
- 2 verschiedene Schauplätze: Okinawa und Tokio
- verfeinertes Kampfsystem

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**86**
Multiplayer	**6 von 10**	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Dramatisch inszeniertes Abenteuer für Erwachsene – abseits der Kämpfe und Cutscenes etwas altmodisch, aber gut!

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.



DualShock 3 am PC

Mir ist zu Ohren gekommen, dass der PS3-Controller auch am PC funktioniert. Wisst Ihr, wie das dann genau abläuft?

Boris Auenmann, via E-Mail

1) Installiert den Treiber

Dank USB-Anschluss lässt sich das PS3-Joypad problemlos an den PC stöpseln. Was fehlt, ist der nötige Treiber: Ladet ihn von der angegebenen Internetadresse herunter und startet die Installation. Wählt die englische Sprache und bestätigt in den folgenden Fenstern Installationspfad und Verknüpfungen.

2) Schafft Verbindung

Nun verbindet Ihr den DualShock3 per USB-Kabel mit dem PC: Das Joypad wird automatisch erkannt und als 'Playstation(R)3 Controller' am System angemeldet. Der Treiber-Software liegt ein simples Tool bei, das Ihr im Startmenü findet: Hier könnt Ihr nach Updates suchen, die die Funktionstüchtigkeit des Treibers überprüfen und diesen bei Bedarf ('Load Driver') manuell starten.



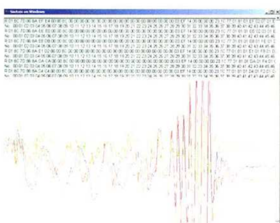
Das Treiberwerkzeug kontrolliert die korrekte Installation und Funktion des Joypad-Treibers.

3) Prüft die Funktionen

In den Einstellungen von Windows XP (Systemsteuerung/Gamecontroller) könnt Ihr nun die Funktion von Steuerkreuz, Analogsticks und Tasten überprüfen sowie die Kalibrierung vornehmen. Auch die Sixaxis-Funktion wird unterstützt, aber nicht angezeigt: Nutzt dazu das Testprogramm aus den Internetadressen, das Eure Bewegungen im Diagramm visualisiert.



Verbindet das Joypad erneut, wenn es nicht auf Tastendruck reagiert.



Das Testprogramm zeigt Euch grafisch Eingaben der Sticks, Tasten und des Sixaxis.

ANGEBOT	LINK
Treiber	http://nijntje.kicks-ass.org/sixaxisdriver.exe
Testprogramm	http://onakasuita.org/ps3/

Lenkradpanne

Ich habe hier ein echtes Problem mit meinem Fanatec Porsche 911 Turbo Wheel. Das Lenkrad lief bis vor Kurzem noch problemlos. Doch nun erkennen meine PlayStation 3 und "Gran Turismo 5 Prologue" das Gerät nicht mehr.

Florian Eggemeier, via E-Mail

Genau dieses Problem betrifft alle Fanatec-Lenkräder: Seit Dezember lassen sich diese nicht mehr mit "GT5 Prologue" auf der PS3 betreiben – andere Spiele funktionieren jedoch problemlos. Die kuriose Lösung: Stell das Datum im Systemmenü vor den 22.12.2008. Dann sollte alles wieder wie vorher funktionieren. Der Hersteller werkelt mit Sony bereits an einer Lösung bzw. an einem Patch. Achte ebenso darauf, dass das Wheel als erster Controller angemeldet ist. Da am Lenkrad der Home-Button fehlt, stellst Du einfach das als ersten Controller angemeldete Pad an die zweite Stelle. Außerdem muss die Hardware im PS3-Kompatibilitäts-Modus sein: Drücke dazu den Base-Button (links unten an der Lenkradbasis) und den Start-Knopf drei Sekunden lang. Sollte es immer noch Verbindungsprobleme geben, kann ein Update des Dongles helfen. Die dazu nötige Firmware gibt es bei www.fanatec.com unter "Support".



BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

"Unreal Tournament III" (PS3, 360): In der Nahaufnahme wirken die Texturen besonders plastisch.

Normal Mapping

Texturen mit Profil – Teil 1

Wohl jeder technikinteressierte Zocker hat den Begriff Normal Map schon gehört oder gelesen – aber was ist das eigentlich? Zuerst einmal ist die Normal Map eine Textur und als solche eine zweidimensionale Bilddatei, die um ein dreidimensionales Objekt gewickelt wird. Wie Farbtexturen, die sogenannten Color Maps, besteht sie aus einem Rot-, Grün- und Blau-Kanal. Anders jedoch als bei Color Maps ist hier nicht der Farbwert von Bedeutung, der durch die Mischung der drei Kanäle entsteht – doch dazu später mehr.

Ganz normale Polygone?

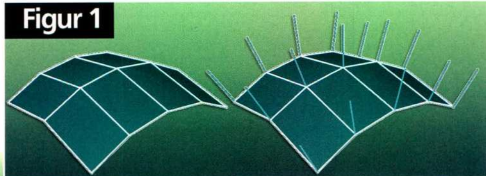
Polygon-Objekte werden üblicherweise anhand der Normalen ihrer Eckpunkte, den sogenannten 'Vertices', beleuchtet. Diese geben der 3D-Engine (und damit der Grafikkarte bzw. der Beleuchtungsberechnung) Auskunft, in welche Richtung die Oberfläche zeigt (siehe Grafik rechts).

Die Normalenausrichtung setzt sich aus drei Werten zusammen, der Ausrichtung an der X-, Y- und Z-Achse. Diese Werte lassen sich bildlich als Grauwerte darstellen; da es sich um genau drei Werte handelt und digitale Bilder aus drei Farbkanälen bestehen, lassen sich diese Werte prima als Textur speichern – eine Normal Map eben. Jeder Pixel in der Normal Map enthält so Informationen über die Ausrichtung des entsprechenden Punktes auf dem Modell im dreidimensionalen Raum.

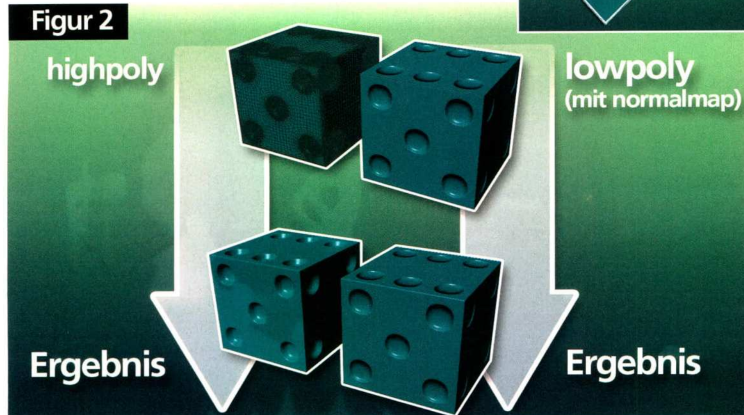
Kubisch, praktisch, gut

Anhand eines Würfels (siehe große Grafik unten) könnt Ihr Euch das bildhafter vorstellen: Die Silhouette des Würfels besteht im Wesentlichen aus glatten Kanten. Auf den Seitenflächen sind die Augen eingeprägt, aber da man diese in der Silhouette nicht erkennt, spricht man von Oberflächendetails. Und genau diese Oberflächendetails kann eine Normal Map simulieren. Auf die Silhouette des Würfels hingegen hat sie keinerlei Einfluss. Im Idealfall ist zwischen dem hoch aufgelösten und dem niedrig aufgelösten Modell kaum noch ein Unterschied sichtbar. Vor allem bei Modellen, die über ein Skelett animiert werden, bringt diese Technik einen deutlichen Performance-Gewinn.

Nach so viel Theorie stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe ein praktisches Beispiel sowie den ein oder anderen Trick für angehende Modeler vor.



Die grünen Linien repräsentieren die Vertex-Normalen



Viele Polygone (links) vs. wenige Polygone (rechts): Ein sechsseitiger Würfel – einmal hoch, einmal niedrig aufgelöst.

In Zusammenarbeit mit



RALF STRAUBE



Autor Ralf Straube ist freischaffender 3D-Modeler und unterrichtet Texturing an der Games Academy. Kostproben seiner Arbeit gibt es auf http://gyuo.org/



Burning Wheels: Lenkräder im Vergleich

Wer sich wie ein echter Rennfahrer fühlen will, braucht ein Lenkrad. M! verrät, welches zu Euch passt und welche Racer darauf ausgelegt sind.

Rennspiele lassen sich mit dem Pad eigentlich prima steuern. Doch für ein real wirkendes Fahrerlebnis kommt Ihr nicht um ein Lenkrad herum. Wir haben sieben Geräte von 60 bis 350 Euro mit diversen Games getestet. Wie gut unterstützen Spiele Force Feedback? Welche Lenkradeinstellungen gibt es? Ist das Lenkrad die bessere Alternative zum Pad?

Runde für Runde

Den Anfang macht die PS3 mit "Gran Turismo 5 Prologue". Der erste Blick in die Optionen erfüllt die Erwartungen: Alle Tasten sind umbelegbar, die Stärke des Force Feedbacks in zehn Stufen justierbar und eine Lenkhilfe zuschaltbar. Auch ohne Fahrhilfen gehorchen Boliden exakt auf Lenkkommandos. Manche Renner wie der Ford GT40 LM Spec II brechen beim ungestümen Anbremsen gerne aus, was sich via Force Feedback spürbar ankündigt. Erfreulich: "GT5" unterstützt eine vorhandene 6-Gang-Schaltkulisse sowie ein Kupplungspedal. So macht das Schalten und Kuppeln gleich doppelt Spaß, allerdings leiden die Rundenzeiten – mit Schaltwippen geht es deutlich schneller. Das vorbildliche Force Feedback rüttelt realitätsnah am Lenker. Nach etwas Einarbeitung und aufgewärmten Reifen zeigen sich die Vorteile gegenüber dem Pad, insbesondere auf dem Daytona-Rundkurs. Schließlich bestimmt Ihr punktgenau den Lenkeinschlag.

In "Ferrari Challenge" ist Kraft gefragt, bei Kurvenfahrten zerrt heftiges Force Feedback am Lenker. So merkt man auch, wenn der Grip ausbleibt. Sobald Ihr auf dem Gras oder den Curbs Gas gebt, kann der Wagen ohne Vorankündigung schleudern – gerade bei PS-Monstern wie dem F40. Leider sind die Force-Feedback-Kräfte nicht so differenziert wie in der "Gran Turismo"-Reihe. Ebenso ist eine minimale Verzögerung bei Lenkkommandos vorhanden. In den Spieloptionen sind Lenk- und Pedalsensitivität sowie Force Feedback in drei Stufen einstellbar.

Im Vergleich zu den Ferrari-Vertretern fahren sich die Rennboliden von "Race Driver GRID" deutlich agiler. Fahrfehler korrigiert Ihr selbst ohne elektronische Hilfen problemlos. Dennoch bietet die Spielphysik einiges an Tiefgang und Realismus

FEUERSTÜHLE

Wer standesgemäß rasen will, braucht neben einem Lenkrad auch ein Renncockpit. **www.playseats.de** bietet einen verstellbaren Rennsitz in Weiß und Schwarz samt stabiler Lenkradbefestigung und Pedalplatte an (links). Preis: ab 400 Euro. Adapter für das **Microsoft Wireless Racing Wheel** oder die Schaltkulisse des **Logitech G25** sind ebenfalls erhältlich. Eine modulare Highend-Lösung kommt von Fanatec: Das **RennSport Cockpit** besitzt eine wuchtige Aluminium-Konstruktion samt verstellbarem Schalensitz – Befestigungen für eine Schaltkulisse, Lenkrad, Pedale sind inklusive (siehe Foto rechts). Das Cockpit gibt es ab 995 Euro (www.fanatec.de). Optional sind Kohlefasersitz, Lenkrad, Sound-Set, Monitore und Alu-Pedale erhältlich.



PORSCHE 911 TURBO S WHEEL

PS2 / PS3 / 360 » Fanatec » 350 Euro

Der direkte Konkurrent des **Logitech G25** kommt von Fanatec und bietet den größten Lenkradkranz mit feinster Lederummantelung. Das Lenken erfordert mehr Kraft als beim **G25**, das Zubehör ist aber dank Riementrieb laufruhig wie eine echte Servolenkung. Das zugstarke Force Feedback wirkt im Vergleich gedämpfter. Für Vibrationen beim Gasgeben sorgt ein abschaltbarer Rumble-Motor. Die große Pedalerie samt Kupplung ist leichtgängiger als das **G25**-Pendant. Schick wie praktisch sind die beleuchteten Tasten. Zwei mitgelieferte Gangknüppel (für sequenzielle bzw. 6-Gang-Schaltung) dockt Ihr mittels Alu-Stangen links oder rechts am Lenkrad an. Der Gangwechsel geht mit einem lautstarken Knacken vonstatten. Typisch Fanatec: In fünf Setups justiert Ihr am Lenkrad Lenkeinschlag, Force-Feedback- und Rumble-Stärke. Somit liegt das **Porsche Turbo S Wheel** gleichauf mit **Logitechs G25**.

RACING WHEEL THUNDER V5

PS2 / PS3 » Hama » 60 Euro

Das günstigste Lenkrad im Testfeld steht stellvertretend für die untere Preisklasse: Es bietet kein Force Feedback und ist entsprechend leise. Stattdessen spürt Ihr nur schwache Vibrationen, während der zentrale Riesenbutton verwirrend blau flackert. Immerhin liegt das Lenkrad griffig in der Hand. Doch neben mangelhafter Verarbeitung (die Lenkung schabt am Gehäuse) enttäuscht die große Deadzone (Lenkradspiel) von 30°. Unverzeihlich sind die nicht-analogen Pedale, die keinerlei Fahrgefühl aufkommen lassen. Fazit: Finger weg!



– nicht zuletzt wegen heftiger Crashs samt Totalschäden. Ebenso lobenswert sind die umbelegbaren Tasten und in zehn Stufen einstellbares Force Feedback, Reibung sowie Effekte; Lenkrad- und Pedalspiel sind in 20 Stufen justierbar. Allerdings verbessern sich mit Lenkrad weder Rundenzeiten noch die Punktejagd bei Drifts – die sensible Spielsteuerung von "GRID" ist auf das Pad ausgelegt.

Der Arcade-Raser "Need for Speed Undercover" macht zumindest mit einem PS3-Lenkrad eine gute Figur. So jagt Ihr zielsicher der Polizei davon, während heftige Force-Feedback-Schläge bei Crashs und Bodenwellen an den Händen zerren. Die Tastenbelegung ist vorgegeben, doch Lenkradkräfte und -empfindlichkeit lassen sich stufenlos einstellen.

Abseits der Straßen

Ist ein Rallye-Titel wie "Colin McRae DiRT" überhaupt fürs Lenkrad geeignet? Die Optionen bieten zumindest zehnfach verstellbares Force Feedback, Reibung und Effekte. Auf Schotter- und Kies-Strecken sind heftigere Lenkmanöver als bei einem Asphalt-Titel gefordert, das ständige Korrigieren des Boliden geht in die Arme. Leider wollen bei den spurtreuen "DiRT"-Wagen auch mit Lenkrad kaum langgezogene Drifts gelingen.

Unser einziger Testkandidat auf der PS2 macht auch 2009 eine gute Figur, trotz Flimmeroptik. Mit Lenkrad lassen sich die "Gran Turismo 4"-Autos im Vergleich zu "GT5 Prologue" aber einen Tick weniger exakt um die Kurven bugsieren. Trotzdem macht jede Sekunde auf der Nordschleife Spaß. Nur bei

WIRELESS RACING WHEEL

360 » Microsoft » 130 Euro

Microsofts Lenkrad versorgt die Xbox-360-Gemeinde mit schwachem Force Feedback und mäßigen Effekten. Auch die eingebaute Rumble-Funktion wertet das Fahren nur minimal auf. Zumindest bietet das Wheel genug Lenkwiderstand – im Gegensatz zu den leichtgängigen Pedalen. Leider hakt es am kleinen, aber dennoch spürbaren Lenkradspiel sowie der mäßigen Verarbeitung: Das unsauber verankerte Lenkrad wackelt und knarzt. Die übergroße Lenkradbasis dient als Schenkelauflage und stabile Tischbefestigung. Auch ein Anschluss fürs Headset ist vorhanden, der Lenkradtreiber befindet sich auf dem mitgelieferten Titel "Project Gotham Racing 3".





PORSCHE 911 CARRERA WHEEL

PS2 / PS3 » Fanatec » 130 Euro

Fanatecs **Porsche 911 Carrera Wheel** übernimmt einige Elemente des **Turbo S Wheels** wie Pedalerie und 6-Gang-Schaltknüppel samt Befestigung – die Tasten sind allerdings unbeschriftet. Das Force Feedback fällt etwas schwächer und undifferenzierter aus als beim großen Bruder. Größtes Manko ist die hohe Geräuschentwicklung beim Lenken. Davon abgesehen steuert es sich mit dem vollgummierten und damit griffigen Radkranz exakt über die Piste.

SONDERWEG Wii



Nintendos Wii ist nicht gerade berühmt für Rennspiele: Dennoch zählt "Mario Kart Wii" verkaufsmäßig zu den Top-Titeln und wird sogar mit einer **Lenkradhalterung** für die Wii-Remote ausgeliefert (rechts). Andere Raser wie "Ferrari Challenge" nutzen ebenfalls dieses Feature. Mit Nunchuk und Fernbedienung fahrt Ihr aber besser – egal, ob Arcaderaser oder Rennsimulation. Eine Ausnahme bildet "Need for Speed Undercover": Logitech bietet ein vollwertiges Force-Feedback-Lenkrad für Wii an (links), das aber nur mit "Undercover" funktioniert. Beim **Speed Force Wireless** für 80 Euro gebt Ihr per Schaltwippen Gas. Damit steuern sich die Boliden einen Tick exakter, aber auch behäbiger. Das Force Feedback ist nur mäßig umgesetzt, zudem fehlen Gangschaltung, Tischbefestigung und Pedale.



Edles Design, aber kaum unterstützte Spiele: Logitechs Wii-Lenkrad.

den Fanatec Wheels muss wegen harter Bodenwellen das Force Feedback reduziert werden. Die Tasten dürft Ihr umbelegen und das Force Feedback in zwei Stufen verstellen. Ebenso findet sich die Lenkhilfe wieder. Bei Rallyes habt Ihr mit dem Lenkrad keine bessere Kontrolle über das übersensible Driftverhalten.

Xbox-Raserei

Weiter geht es auf der Xbox 360 mit "Forza Motorsport 2". Die Rennsim enttäuscht mit mageren Force-Feedback-Effekten – der Grip-Verlust bei Supersportwagen ist durchs Force Feedback nur leidlich spürbar. Auch der Lenkrad-Ritt durch die grüne Hölle (Nordschleife) wirkt im Vergleich zu "Gran Turismo 4" weniger intensiv. Bemerkbar machen sich zumindest einige Bodenunebenheiten. Unschön: Nur fünf Tastenbelegungen sind in den Optionen wählbar.

In "Project Gotham Racing 4" jagen wir durch die Straßenschluchten bekannter Metropolen. Das arcadelastige Fahrverhalten ist auch mit dem Lenkrad schnell erlernbar. Allerdings sind Sim-Puristen unterfordert. Es fehlen auch jegliche Lenkradoptionen. So habt Ihr mit dem Lenker keine Vorteile gegenüber dem Pad.

"Race Pro" ist dagegen besser aufs Lenkrad optimiert: Die Lenkung spricht direkter an, obwohl sich die Boliden schwerer und realistischer anfühlen. Auch das Force Feedback wirkt differenzierter. Die Cockpitsicht bietet zusammen mit dem besten Motorensound im Testfeld ein fantastisches Rennerlebnis – egal, ob mit Tourenwagen oder Formel-Boliden. Gerade die engen Stadtkurse erfordern konzentriertes Fahren. Doch in "Race Pro" sind Bodenwellen im Gegensatz zu Curbs nicht zu spüren. In den Optionen stellt Ihr Empfindlichkeit, Ansprechverhalten und Deadzone von Lenkrad und Pedalen ein, aber nicht das Force Feedback. Nur zwei wählbare Tastenlayouts sind mager.

Fazit

Bei Lenkrädern gilt: je teurer, desto besser. Die beiden Testsieger **Logitech G25** und Fanatec **Porsche 911 Turbo S Wheel** führen mit jeweils 350 Euro die Preisliste an. Zu Recht: Mit diesen Geräten kommt echter Fahrspaß auf. Neben dem wunderbaren Mittendrin-Gefühl erringt Ihr bei Rennsimulationen auch Zeitvorteile. PlayStation-Racer bieten dem Spieler meist ein besseres Force Feedback als Xbox-360-Sims. Von Billiglenkrädern raten wir ab – ohne Force Feedback kommt keine echte Fahrfreude auf. Preisbewusste PS3-Piloten sollten in der Mittelklasse zum Logitech **Driving Force GT** greifen, Xbox-360-Raser zu Microsofts **Wireless Racing Wheel**. Das einzige Wii-Lenkrad mit Force Feedback von Logitech lohnt sich wegen eingeschränkter Kompatibilität (Kasten oben) dagegen nicht. *ts*

G25 RACING WHEEL

PS2 / PS3 » Logitech » 350 Euro

Logitechs Flaggschiff **G25 Racing Wheel** bietet viel: Das edle Lederlenkrad mit knackigen Metall-Schaltwippen lässt sich exakt und leichtgängig drehen. Dabei ist der 900°-Zahnstangentrieb deutlich spürbar. Das Force Feedback bietet Abstufungen von leichten Rucklern bis zu härtesten Schlägen – klasse! Die schwere Pedalerie samt Kupplung arbeitet für realistischen Anschlag mit Dämpfern und bietet bestes Fahrgefühl. Ebenso führend ist die separate Schaltkulisse, mit dem die Gänge knackig eingelegt werden – zumindest bei eingestellter 6-Gang-Schaltung. Am Lenker finden sich nur magere zwei Buttons. Ebenso ärgerlich ist die umständliche Kabelführung an der Unterseite des Lenkrads. Dennoch ist das **G25** die erste Wahl für PS2 und PS3.



RAD-STAND

Wer keinen Platz für ein Cockpit hat, aber dennoch eine Lösung zur Lenkrad-Befestigung sucht, wird beim **Wheel Stand** von Fanatec fündig. Das Metallgestänge (100 Euro) ist schnell aufgebaut und mit zahlreichen Lenkrädern kompatibel. So könnt Ihr auch von der Couch aus Gas geben. Den Preis rechtfertigt nicht zuletzt die Stabilität: Das **Wheel Stand** fängt auch heftige Force-Feedback-Attacken ab. Die höhenverstellbare Peripherie lässt sich flugs zusammen klappen und platzsparend verstauen. Minuspunkt: Pedale können nicht fixiert werden.

www.fanatec.de



DRIVING FORCE GT

PS2 / PS3 » Logitech » 150 Euro

Dieser Logitech-Lenker wurde speziell auf "Gran Turismo 5 Prologue" abgestimmt. Für 150 Euro bietet Logitech mittelstarkes Force Feedback, das aber nicht so fein abgestuft wie beim **G25** ausfällt. Die Pedale bieten eine stabile Stellfläche samt Krallen für Teppichböden, allerdings geben sie zu wenig Widerstand. Nett ist das rote Drehrädchen, mit dem Ihr in "GT5 Prologue" das Quicktuning während des Rennens aktiviert sowie Traktionskontrolle, Bremskraft und Kraftverteilung justiert.



Lenkrad	G25 Racing Wheel	Porsche 911 Turbo S Wheel	Driving Force GT	Porsche 911 Carrera Wheel	Racing Wheel Thunder V5	Wireless Racing Wheel	Speed Force Wireless
Hersteller	Logitech	Fanatec	Logitech	Fanatec	Hama	Microsoft	Logitech
Plattform	PS2 / PS3	PS2 / PS3 / 360	PS2 / PS3	PS2 / PS3	PS2 / PS3	360	Wii
Preis	350 Euro	350 Euro	150 Euro	130 Euro	60 Euro	130 Euro	80 Euro
Lenkeinschlag	900°	900°	900°	900°	180°	270°	180°
Force Feedback	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Vibration	nein	ja	nein	nein	ja	ja	nein
Bezug	Leder	Leder	Gummi	Gummi	Gummi / Kunststoff	Gummi	Kunststoff
Kupplungspedal	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Betriebsgeräusch	leise	leise	mittel	laut	sehr leise	mittel	mittel
WERTUNG							
Ergonomie							
Force Feedback					–		
Verarbeitung							
Pedale							–
Tischbefestigung							–
Gangschaltung					–	–	–
Setup-Programmierung					–	–	–
Fahreindruck							
Besonderheiten	separate Gangschaltung (umschaltbar: sequenziell oder 6-Gang)	kabellos, 5 Setups speicherbar, 2 andockbare Gangknüppel (sequenziell und 6-Gang)	Drehrad, sequenzieller Gangknüppel	5 Setups speicherbar, 1 andockbarer 6-Gang-Knüppel	kein Force Feedback	kabellos, mit Schenkelauflage und Tischbefestigung	kabellos, lediglich kompatibel mit "NfS: Undercover", nur mit Schenkelauflage
GESAMTWERTUNG							

Pro Retro

Ihr möchtet wissen, ob der momentane Retro-Anteil der M! Games in Ordnung ist? Generell ja, es könnte aber etwas mehr sein. Dazu möchte ich gerne weiter ausholen:

Zunächst war ich skeptisch ob Eurer Neuausrichtung und insbesondere der Namensumwandlung. Nach einigen Heften unter dem neuen Titel bin ich aber davon überzeugt, dass Ihr den richtigen Weg eingeschlagen habt, obwohl ich die DVD vermisse. Internet- und DSL-Zeitalter hin oder her, ich würde es begrüßen, wenn Ihr zumindest Euren Jahresrückblick wieder auf eine DVD pressen könntet. Denn so etwas wie die Redaktions-Highlights oder die besten Trailer des Jahres schaue ich mir nach wie vor gerne auf der Couch vor dem Fernseher an. Ich glaube, selbst unter der MAN!AC-Leserschaft gibt es eine nicht zu unterschätzende Menge an Leuten, die nicht all ihre Medien über Xbox 360 oder PS3 online auf den Fernseher zieht – aber da bin ich vielleicht altmodisch.

Aber zurück zu Eurer Neuausrichtung: Ich bin sicherlich nicht der Erste, der Euch erzählt, dass die Games-Presse sehr schweren Zeiten entgegentritt. Demzufolge solltet Ihr Euch durch Retro-Artikel, für die Ihr wie kaum eine andere deutsche Zeitschrift eine immense Kompetenz besitzt, von der Konkurrenz abheben, um so Euer Überleben als Print-Medium zu gewährleisten. So hättet Ihr z.B. auch das aktuelle "Castlevania"-Special durch weitere Hintergrundinformationen ausdehnen können. Dafür dürfen Seiten wie "So testet M!" wegfallen. Verweist doch neue Leser, die das wissen wollen, auf Eure vielzitierte Homepage. Ansonsten bin ich wirklich froh, dass es Euch als plattformübergreifende Games-Zeitschrift noch gibt. Nachdem ich seit Kurzem in der Medienbranche arbeite und weiß, wie das Zeitschriften-Business mit "gekauften" Reviews funktioniert, weiß ich es wirklich zu schätzen, dass es noch unabhängige Zeitschriften wie die "M! Games" oder "Rock Hard" gibt.

Fedor, via E-Mail

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Wie steht Ihr zum neuen Nintendo DSi?

A: Ich besitze bereits einen DS, kaufe aber zusätzlich den DSi.

B: Ich besitze bereits einen DS und bin damit zufrieden.

C: Dank neuer Features wird das Nintendo-Handheld für mich erstmals interessant.

D: Handheld-Kram interessiert mich nicht.



Kontra Retro

Ich lese die MAN!AC nun seit mehr als zehn Jahren, aber mit der M! Games habe ich meine Probleme. Da für mich Videospiele erst mit dem Sprung in die dritte Dimension angefangen haben, kann ich mit den zahlreichen Retro-Artikeln kaum etwas anfangen. Außerdem kommt es mir so vor, als habe ich das alles schon einmal in der MAN!AC gelesen – in geringerem Umfang und dadurch für mich besser. Auch fand ich es besser, als Handheld-Berichte noch separat waren, das war übersichtlicher.

Gerhard, via E-Mail

Déjà-vu?

Ich lese Euer Magazin zwar erst seit fünf Ausgaben, trotzdem ist mir aufgefallen, dass seit Ausgabe 12/08 mehrere Spiele-Tests über "Resident Evil 5" aufgetaucht sind. In Ausgabe 182 sind drei Doppelseiten zu finden, in Ausgabe 185 zwei und in der aktuellen auch wieder zwei. Meine Frage: Ist das nicht ein bisschen zu viel des Guten? Wenn es sich um ein Titelthema handelt, kann die Reportage locker zwei bis drei Doppelseiten betragen, doch muss es in den nachfolgenden Magazinen auch noch so eine ausführliche "Zusammenfassung" geben? Wieso kommen die gleichen Themen in mehreren Magazinen vor? Auch in puncto Beat'em-Up habe ich zu meckern. Fünf Doppelseiten in einem Heft sind zu viel Material, vor allem für einen Next-Gen-Gamer, der vom Old-School-Gaming nichts mitbekommen hat. Wieso ist die Retro-Sparte so groß? Ich verstehe natürlich, dass Ihr Euch nicht allen Lesern und deren Wünschen anpassen könnt.

Dennoch gefällt mir Euer Magazin recht gut. Ihr habt mich auf viele Games aufmerksam gemacht, die ich sonst nicht wahrgenommen hätte!

K.M., via E-Mail

Du hast da etwas nicht richtig verstanden: Einen Test zu "Resident Evil 5" gab es lediglich in der letzten Ausgabe. Davor handelte es sich um Vorabberichte, in denen wir unseren Lesern möglichst aktuell die wichtigsten Informationen zu kommenden Highlights präsentieren. Davon abgesehen begleiten wir relevante Spiele über den Test hinaus mit Analysen und Tipps im Nachspiel. Bei "Resident Evil 5" handelt es sich um ein lang erwartetes Spiel, dessen Vorgänger zahlreiche Fans haben. Daher ist das Interesse entsprechend groß.

M! motiviert zum Lesen

Ihr schafft es jeden Monat, mich aufs Neue zu verblüffen. Aufgrund Eures Titelthemas zu "Dante's Inferno" werde ich mir demnächst die "Göttliche Komödie" zulegen. Klasse, dass Ihr den literarisch-historischen Hintergrund so stark in den Mittelpunkt gestellt habt. Diese Kleinigkeiten machen Euer Magazin so lesenswert. Den "Castlevania"-Stammbaum habe ich förmlich verschlungen. Über den "Wonder Boy"-Sprite im Editorial habe ich mich diebisch gefreut und über Eurem "Alles Logo"-Bericht lange gebrütet. Besonders gut fand ich am "Resident Evil 5"-Test, wie Ihr herausgestellt habt, dass es 'nur' ein "Resident Evil 4" im HD-Kleid sei und eine entsprechende Wertung gegeben habt. Das geht manchen Konkurrenzblättern ab, die auf den Grafik-Hype-Zug aufspringen und Wertungen abgeben, welche die Innovationsarmut sträflich außer Acht lassen.

Matthias Reiplinger, via E-Mail

Böses Blut bei M! Games

Wenn ich die M! Games 03/09 durchblättere, sind mir eindeutig zu viel Metzel-, Splatter- oder sonstige Gewalt-Games mit USK 18 im Heft. Sogar in der Werbeanzeige von Game:Store sehe ich zu zwei Drittel nur rote 18er, sehr bedenklich! Und Eurer Geilheit macht Ihr im Kasten zu "Killzone 2" unverhohlen Luft "Uncut in Deutschland – Wir sind froh drum!" Leute, muss das sein? Auch wenn ich die 30 schon überschritten habe, finde ich solche Games zum Kotzen, weil sie einfach hirn- und geschmacklos sind. Hand aufs Herz, so krankes Zeug kann man doch guten Gewissens nicht kaufen, spielen oder weiterempfehlen. Schlimm genug, dass die Entwickler ihre Energie für solchen Kram verschwenden. Die sollten lieber mehr Ideenreichtum an den Tag legen. "Super Mario Galaxy", "Sonic" oder "Maniac Mansion" sind doch brillante Beispiele ohne zu viel Metzelei. Konzentriert Euch auf Eure wahren Kernkompetenzen: Import, Extended, Japan-Korrespondenzen und gehaltvolle Retro-Analysen. Das grenzt Euch von der Konkurrenz ab und baut Marktanteile aus. Dann überlege ich mir auch, ob ich mir weitere Exemplare kaufe. Versprochen!

Kirby, via E-Mail

In einem Punkt geben wir Dir Recht: In der genannten Ausgabe waren verhältnismäßig viele brutale Spiele vertreten. Das liegt jedoch nicht an unserer vermeintlichen Gewaltgeilheit, sondern vielmehr am derzeitigen Angebot an Spielen. Davon abgesehen hast Du anscheinend das Download-Special übersehen, worin sich ideenreiche und familientaugliche Titel tummeln. Wir bemühen uns um ein breites Spektrum in der Berichterstattung, haben aber unseren Spaß auch mit Titeln wie "Killzone 2" oder "Resident Evil 5". Dass beide Spiele ungeschnitten erschienen sind, gibt uns zudem das Gefühl, deutscher Zocker und mündiger Bürger zugleich zu sein. Und selbstverständlich kann man auch gewaltorientierte Spielinhalte empfehlen, wenn das Spiel gut ist – das ist unser entscheidendes Kriterium!

Dreiste Zusatzinhalte!

Nachdem ich in Eurer Märzausgabe den Leserbrief zur Sinnhaftigkeit von Downloads gelesen hatte, wollte ich mich ebenfalls zu diesem Thema äußern. Ich finde das Downloaden bzw. das Anbieten von downloadbaren Spielen durchaus

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

sinnvoll. Solange der Preis stimmt und nicht komplett auf Downloads umgestiegen wird, ist dieser Trend nur zu unterstützen. Gerade kleine Entwickler bekommen so eine Plattform, um ihre Spiele an den Mann zu bringen. Ich besitze "Wipeout HD" als einziges Downloadspiel bisher und bin zufrieden. Dieses Spiel hätte man zwar auch im Laden anbieten können, aber wahrscheinlich nicht zu dem Preis wie im PSN Store.

Was ich allerdings mit Schrecken verfolge, sind die sogenannten herunterladbaren Zusatzinhalte, auch Downloadable Content, kurz DLC genannt. Was man früher durch einfaches Durchspielen bzw. Beenden des Spiels auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad freigeschaltet hat, muss man sich nun gegen gutes Geld herunterladen. Bei manchen Dingen kann ich es noch nachvollziehen, wie bei einem Time Trial Map-Paket à la "Mirror's Edge" oder zusätzlichen Spielinhalten wie "The Lost and Damned" für "GTA IV". Da stimmt das Preis-Leistungsverhältnis. Wenn es nur neue Kostüme, Waffen oder Charaktermodelle sind, hört der Spaß auf. Vor allem, wenn die Preise unverschämt hoch sind, gemessen am Mehrwert für das Spiel und dem überschaubaren Aufwand für die Programmierer – siehe Yoda und Darth Vader bei "Soulcalibur IV". Ich befürchte, dass Programmierer bald nur noch halbfertige Spiele auf den Markt werfen und man sich den Hauptcharakter online kaufen muss. Ich hoffe, dass dieser Trend nicht überhand nimmt und man durchaus das ein oder andere Feature bereits im erworbenen Spiel vorfindet bzw. auf gute alte Art freischalten kann. Zumindest sollten die Preise moderater und dem Produkt angemessen gestaltet werden.

Oliver Schurawski, via E-Mail

Das können wir nur unterschreiben. So mancher DLC riecht nach Abzocke, doch glücklicherweise wird niemand zum Kauf gezwungen. Obwohl: Wenn für den Online-Modus eines Ego-Shooters neue Karten angeboten werden, spielen die meisten nur noch diese Maps. Wer dann nicht mitzieht, hat das Nachsehen.

Wie viel Geld seid Ihr bereit, für Zusatzinhalte zu bezahlen? Sind beispielsweise knapp 3 Euro für ein "Street Fighter IV"-Kostümset okay, vor allem, wenn es sukzessive neue gibt? Oder ist das dreist? Schreibt uns Eure Meinung zu kostenpflichtigen Download-Inhalten!

Dämonische Kürbiscreme-Ethik

› Ich war echt baff, das hätte ich nicht erwartet! Danke, dass Ihr meinen Leserbrief gedruckt habt. Beim Durchlesen meiner E-Mail fiel mir auf, dass die Bezeichnung "Dämonenkult-Telesport" für den Gesamteindruck Eures Magazins ein bisschen krass daherkommt. Denn neben Zombie-Abmurks- und Kleinkrieg-Simulationen sind da ja auch noch die knuffig-knuddeligen und kunterbunten Märchen-Spiele, die auch Grundschulbesuchern empfohlen werden könnten, in Eurem Magazin unter einem Deckel. Ich vermute, dass sich der eine oder andere betreten fühlt von meinem ausformulierten "Gesamteindruck". Ich gebe zu, es wäre vielleicht angebrachter gewesen, von einem "Nachgeschmack" zu sprechen. Darf ich ein Beispiel nennen? Ihr kennt ihn alle, den alten Witz:

"Herr Ober da ist ein kleiner... Zombie... in meiner Suppe!"

Tausche ich hier die Fliege mit einem kleinen Zombie aus, ist verständlich, dass jedem Durchschnitts-Europäer der Appetit flöten ginge, bekäme er eine solche Suppe vorgesetzt. Und es erübrigt sich – ich muss den Witz nicht zu Ende erzählen.

Genauso ist das nämlich bei mir: Es braucht nur ein klitzekleiner Zombie in meiner Kürbiscreme-Suppe herumzudümpeln, schon bleibt der ekelhafte "Nachgeschmack" dieser Zubereitung noch lange in schlechter Erinnerung. Wie schafft Ihr es bloß, diesen Spagat von so unterschiedlichen Moods unter einem Hochglanz-Magazincover zu deckeln?

Damit Eure Leser aller Altersstufen ein besseres Verständnis der Realitäten erlangen, könntet Ihr vielleicht einen Spieleredakteur einstellen, der Ethik studiert hat, und als Gegenpart einen Metzgerssohn. Die könnten sich dann ab und zu ihre Meinung geigen bzw. noch einen draufsetzen bei den Spielbewertungen. Wobei es sicher schwierig ist, ein solches charakterstarkes Team zu finden, sie zu binden und für immer im Büro zu halten, wo die Schatten drohen... aber ich fänd's furchtbar interessant.

Michael, via E-Mail

Nachtrag per E-Mail:
...Natürlich braucht Ihr zwei (!) Metzgerssöhne, die jeweils in Konkurrenz mit dem Ethiker treten, sonst scheint es unfair zu sein. Twiddeldii und twiddeldum. Tschüss!

Tatsächlich hat sich in unserem Forum so mancher gewundert, was Du uns mit Deinem Beitrag sagen wolltest. Um Klarheit zu schaffen und weil uns Dein unterhaltsamer Stil gar so sehr gefällt, drucken wir natürlich auch diesen Brief, samt Nachtrag.

Mit Ethikern und Metzgerssöhnen können wir auf absehbare Zeit zwar nicht dienen, dennoch prallen in der Redaktion regelmäßig verschiedene Meinungen aufeinander und sorgen für heftige Diskussionen.

Zockerbude des Monats

Carsten Glaser aus Chemnitz setzt auf 2D und sichert sich mit gewitzten Einfällen einen Platz in der Zockerbude des Monats.

Carsten spielt hauptsächlich 2D-Titel. Dementsprechend verzichtet er in seiner Zockerbude auf modernen Raumklang. Über das perfekte Bild machte er sich jedoch Gedanken: Die drehbare Halterung seines Fernsehers baute Carsten für rund 15 Euro selbst, um Vertikal-Shooter so authentisch wie in der Spielhalle zu erleben.

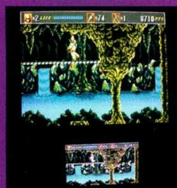


Carsten Glaser vor seinem Schrank mit zahlreichen japanischen Bitmap-Perlen.



Darüber prangt eine selbst gefertigte Leinwand, die Carsten mithilfe von Spachtelmasse und einer teuren Spezialfarbe gestaltete. Wenn er nicht gerade seine Wohnung zum Zocken optimiert, spielt Carsten am liebsten auf japanischen 16- und 32-Bit-Konsolen.





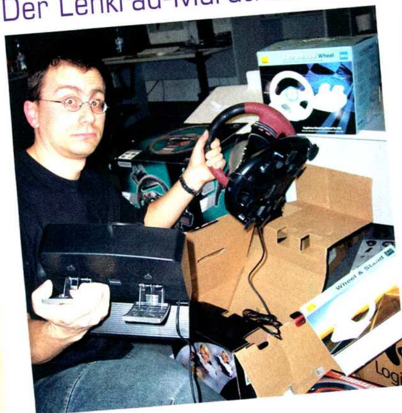
Links der TV im Hochformat, rechts tobt sich Segas "Shinobi" auf Leinwand und Fernseher zugleich aus.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine DigiCam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Der Lenkrad-Marathon



27. Februar

Um den großen Lenkrad-Vergleichstest zu stemmen (ab Seite 104), musste Thomas nicht nur unzählige Testrunden auf Nürburgring & Co. absolvieren, sondern sich auch mit den Packungen der Steuerräder herumschlagen. Die härteste Prüfung stand nach der Testsession an: Welches Gaspedal passt zu welchem Lenkrad? Welches Gerät gehört in welchen Karton? Und warum werde ich dabei auch noch fotografiert?

Schock für Sammler

2. März



Vor einiger Zeit suchte Segas Deutschland-Niederlassung im MAN!AC-Forum nach Mega-Drive-Besitzern, die bereit waren, sich von ihrer 16-Bit-Konsole zu trennen. Jetzt wissen wir, warum es Sega egal war, ob die Geräte noch funktionstüchtig oder seit Jahren defekt sind: Passend zur Veröffentlichung der "Sega Mega Drive Ultimate Collection" erhielten wir nicht nur das fertig verpackte Spiel, sondern auch eine zertrümmerte Mega-Drive-Konsole samt Original-Karton. Die Botschaft, die uns Sega mitteilen wollte, war klar: Wer die neue Collection sein Eigen nennt, kann sein altes Mega Drive getrost auf den Müll werfen. Ein bisschen weh tat der Anblick der mutwillig demolierten Konsole aber doch...





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Im Intro von "Fallout 3" lauscht Ihr dem Song "I Don't Want to Set the World on Fire" von der Gruppe "The Ink Spots". Eigentlich sollte das bezaubernde Lied schon das Intro des PC-Erstlings zieren, doch Interplay gelang es nicht, sich die Rechte für die Verwendung des Stückes zu sichern.

8-Bit-Kaugummi

7. März



Auf dem Nintendo-Stand der diesjährigen Olymptronica entdeckten wir ein Highlight für alle um die 30: In der modernen "Super Mario Galaxy"-Verpackung verbarg sich laut Packung "knisternde Zuckerware mit Kaugummi". Sofort wurden Kindheitserinnerungen wach und wir packten unsere Taschen voll mit prickelndem Retro-Kaugummi im stilechten Look der 80er-Jahre. Wer hätte gedacht, dass es das heute noch gibt?

Das König von die Prügelspiel

3. März

Ignition Entertainment und SNK Playmore kündigen das erste Next-Gen-Konsolenspiel der "King of Fighters"-Reihe an

THE KING OF STREITEN XII

Der Kampf beginnt im Juli 2009 auf Xbox 360® und PLAYSTATION®3 – mit handgezeichneten Hires-Grafiken

Die US-Pressestelle des Publishers Ignition beglückte uns in diesen Wochen mit einer durchaus kompetent ins Deutsche übertragenen Pressemitteilung zum baldigen Release des Beat'em-Ups "The King of Fighters XII". Dumm nur, dass dem Übersetzer ausgerechnet beim Titel des Spiels (siehe oben) ein klitzekleiner Fehler unterlaufen ist – oder habt Ihr schon mal von der SNK-Klopperei "The King of Streiten" gehört?

Marcus sagt Servus

27. Februar

Nach sechs Monaten als Volontär unterstützt Marcus die M! Games als freier Autor – wenn er sich nicht gerade die Nacht mit Xbox-Live-Matches in "Halo 3" um die Ohren schlägt.



FLUG-ALARM

Ubisoft versetzt Euch ins Cockpit eines Kampfjets. Damit es Euch hoch oben nicht langweilig wird, gibt es drei "HAWX"-Spielpakete dazu.

1x General-Paket
bestehend aus hochwertigem, massivem Flugzeugmodell des französischen Flugzeugherstellers Dassault Aviation, Spiel "HAWX" für PlayStation 3 und Goodie-Paket (T-Shirt beidseitig bedruckt, Aufnäher, Pin, Flight Manual)

1x Colonel-Paket
bestehend aus Thrustmaster-Flighstick "T.Flight Hotas X" (kompatibel zu PlayStation 3 und PC), Spiel "HAWX" für PlayStation 3 und Goodie-Paket

1x Lieutenant-Paket
bestehend aus Spiel "HAWX" für PlayStation 3 und Goodie-Paket



Beantwortet folgende Frage:

Mit welcher Maßeinheit wird in der Luftfahrt üblicherweise die Schallgeschwindigkeit angegeben?
A: Mach
B: Tue
C: Leiste

Stichwort: Luftkampf

KEINE FURCHT

Fürchte dich nicht: Warner Interactive hat dicke "F.E.A.R. 2"-Fanpakete abzugeben.

3x Fanpaket bestehend aus:
Mütze, Farbwechsel-Tasse, Keyring, Hologramm-Notizbuch, T-Shirt (Größe M).



Beantwortet folgende Frage:

Wie heißt im Spiel das Mädchen mit den übernatürlichen Fähigkeiten?
A: Alma
B: Halma
C: Selma

Stichwort: Furcht

FAHR MICH

In Zusammenarbeit mit Atari und Revell verlosen wir "Race Pro"-Packs.

3x "Race Pro"-Pack bestehend aus je einem "Race Pro"-Spiel für Xbox 360 und einem Audi-R8-Modell von Revell.



Beantwortet folgende Gewinnspiel-Frage:

Wie heißt der Entwickler der Renn-Simulation "Race Pro"?
A: SimBin
B: SimBist
C: SimIst

Stichwort: Rennkurs

BENUTZ MICH

Pünktlich zum Deutschland-Start des Nintendo DSi am 3. April verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Zubehör-Spezialisten Snakebyte umfangreiche Zubehörpakete für Euer Handheld.

3x Zubehör-Paket bestehend aus: Travelpack mit Autolade-Adapter, Universal-AC-Adapter, Schutzfolien und Game-Cases.



Beantworte folgende Frage:

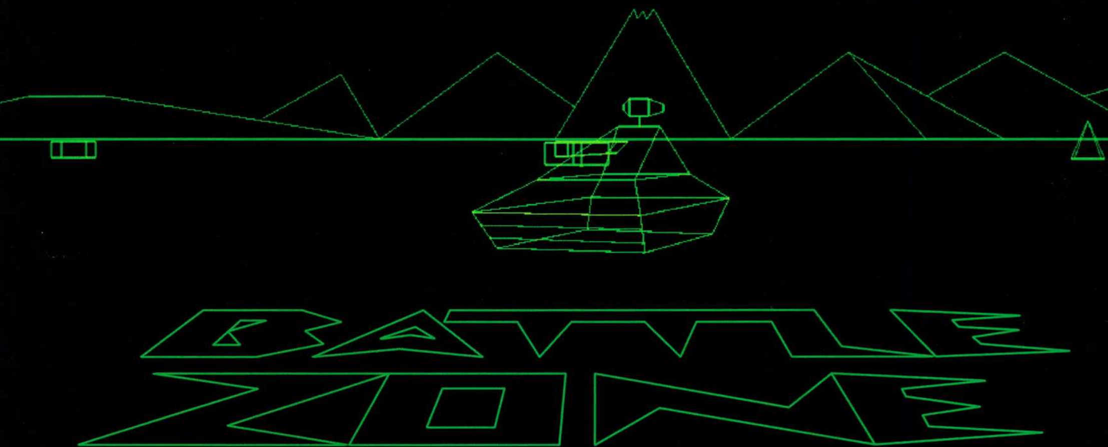
Was fehlt dem Nintendo DSi im Vergleich zum Nintendo DS?
A: das Steuerkreuz
B: der GBA-Schacht
C: die L- und R-Tasten

Stichwort: Handheld

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Mai 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Battlezone

M! bläst zur vektorbasierten Panzerjagd: So entstand das erste 3D-Game der Spielhallenära.

System: **Arcade**
Hersteller: **Atari, Inc.**
Jahr: **1980**

Das erste Game aus der Ego-Perspektive ist zugleich das erste 3D-Spiel und heißt nicht etwa "Castle Wolfenstein 3D", sondern "Battlezone". Obendrein gebühren Ataris Panzersimulator in Vektorgrafik die Lorbeeren dafür, erstmals ein 2D-Konzept in die dritte Dimension gehievt zu haben. "Die Inspiration kam von Ataris Panzerspielen mit Vogelperspektive – die hat damals jeder geliebt", erinnert sich Designer Ed Rotberg. Grundlage seiner Arbeit war Ataris Vektorgenerator: "Er wurde als Reaktion auf Exidys 'Space War'-Generator entwickelt. Von hier an war es nur ein kleiner Schritt zu Spielen mit 3D-Grafik. Beim gemeinsamen Brainstorming entwickelten wir anschließend das Konzept für 'Battlezone'."

Eds Herangehensweise an die Entwicklung des Spiels war in erster Linie technischer Natur, denn er musste sich mit mageren Hardware-Ressourcen arrangieren. "Unsere gestalterische Freiheit war eingeschränkt durch die Anzahl der Vektoren, die der Generator darstellen konnte. Außerdem waren nur wenige Rechenoperationen von Frame zu Frame möglich", erklärt Ed. "Mir wurde schnell klar, dass wir Abstriche bei der Geometrie machen mussten. Deshalb sehen Pyramiden und Objekte der Umgebungsgrafik häufig identisch aus." Stets um effiziente Programmierung bemüht, erzielte Ed eine für damalige Maßstäbe erstaunliche Landschaftsoptik. Für die nötige Tiefenwirkung und zur Veranschaulichung der Größenverhältnisse sorgte ein simpler Horizont inklusive ausbrechendem Vulkan, den Eds Kollege Owen Rubin nach langem Drängen programmieren durfte. Nachdem das Sichtfeld fertiggestellt war, kamen der Programmcode für Kamerabewegungen und ihre Steuerung hinzu.

Zwei Sticks für die Ewigkeit

"Die nächste Aufgabe bestand darin, ein bewegliches Objekt zu integrieren – nämlich den Panzer", erläutert Ed und vergleicht den Standardpanzer mit einem Tutorial, in dem der Spieler lediglich lernt zu schießen. "Das war recht einfach, also bauten wir ein Ufo ein. Wir wollten ein Ziel in der Luft, das den Spieler vom Panzer ablenkt. Dadurch sollte 'Battlezone' schwieriger werden – das war die Idee dahinter." Für weitere Herausforderungen und Abwechslung ersann das Team einen Superpanzer sowie Eds Lieblingsgegner: "Die Rakete finde ich besonders interessant, weil sie das einzige Objekt ist, das sich senkrecht bewegt. Außerdem rast sie scheinbar zufällig im Zickzack-Kurs auf den Spieler zu, was das Zielen besonders anspruchsvoll macht. Dieses Abschätzen bot ein gewisses 'Zen'-Gefühl, das 1980 völlig neuartig war." Ein wenig bedauert Ed Rotberg jedoch, dass die geplanten Raketenabschussbasen, die der Spieler vor dem Abfeuern zerstören sollte, zu spät fertiggestellt wurden, um noch ins Spiel eingebaut zu werden.

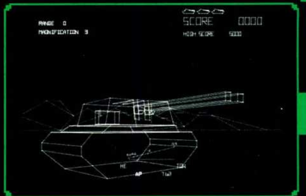
Die verbleibende Zeit bis zur Veröffentlichung verwendeten Ed und sein Team fürs Feintuning: "Als Spieler kann man seinen Kopf in einer 3D-Welt nicht drehen, deshalb integrierten wir ein Radar, mit dessen Hilfe man auf Gegner



STECKBRIEF

Name: Ed Rotberg
Alter: 57
Damals: Spieldesigner bei Atari
Heute: Technischer Leiter bei Mine Shaft Entertainment

KRIEGSSPIELE



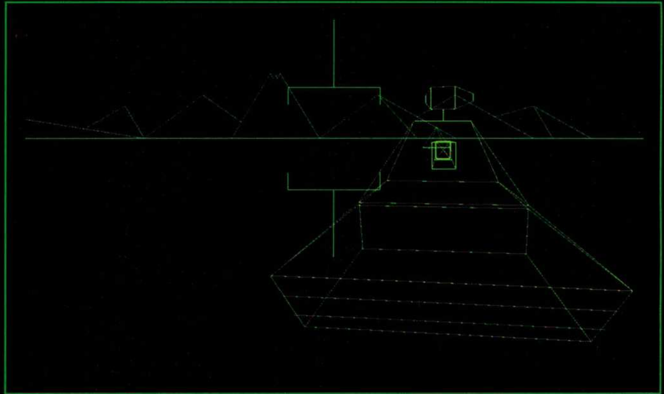
Aus heutiger Sicht wirkt "Battlezone" primitiv, doch in den Achtzigern zog die realistische Darstellung die Aufmerksamkeit des Militärs auf sich. "Ein paar Generäle im Ruhestand meinten, Atari könne auf Grundlage von 'Battlezone' einen Simulator für Piloten der neuen Bradley-Schützenpanzer entwickeln", murrt Ed Rotberg. "Ich war gegen Krieg und wollte nicht an der Entstehung von Tötungsmaschinen beteiligt sein, und sei es auch nur indirekt." Doch Atari hatte seinen Auftraggebern schnelle Lieferung zugesagt und außer Ed kannte niemand den Code gut genug, um das Versprechen einzuhalten. Ebenso standen ein neuer Controller sowie zusätzliche Inhalte für den sogenannten "Bradley Trainer" auf dem Plan. Widerwillig machte sich Ed an die Arbeit. "Ich schuftete 16 Stunden täglich unter der Bedingung, nie wieder an einem ähnlichen Projekt mitwirken zu müssen", erinnert er sich. "Irgendwann entschied man bei Atari, doch nicht in diesen Geschäftsbereich vorzudringen. Aber etwas Gutes hatte der Bradley Trainer: Der Controller wurde in zahlreichen Spielen verwendet, das erste davon war 'Star Wars'."



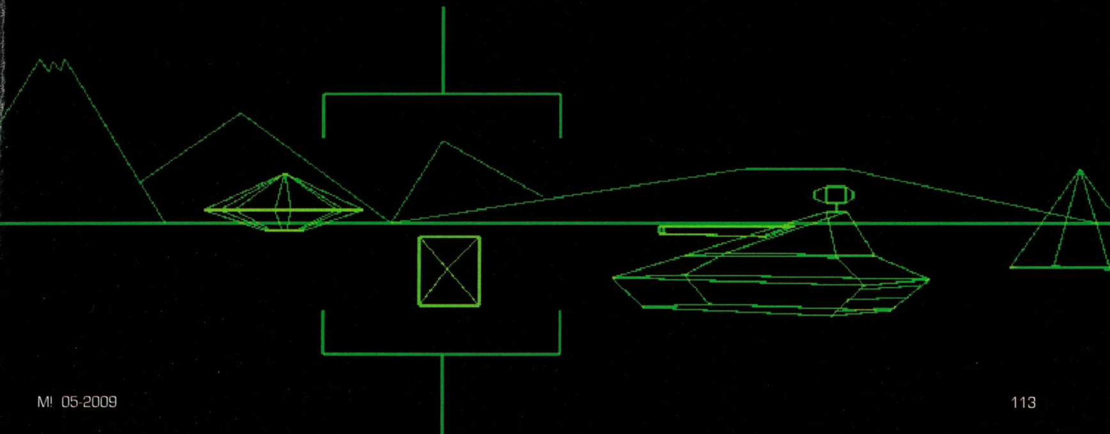
Mit simplen Vektoren zeichnet "Battlezone" Superpanzer, fliegende Untertassen und Landschaften auf den Schirm. Für Übersicht sorgt ein innovatives Radar.

reagieren konnte, sobald sie in der Umgebung auftauchten." Zwei Joysticks kamen für die Steuerung zum Einsatz, denn "ein Panzer hat nun einmal zwei Ketten, mit denen er sich dreht. Allerdings war nur eine Geschwindigkeit möglich, denn die Stickabfrage war damals digital. Immerhin konnte man so die Steuerung leicht lernen", glaubt Ed.

Leicht zu lernen, schwer zu meistern und unmöglich, es zu vergessen: "Battlezone" ist ein Meilenstein der Videospielgeschichte. Dem tragen aktuelle Veröffentlichungen des Klassikers Rechnung: Seit rund einem Jahr ist eine generalüberholte Version für Xbox Live erhältlich, auch für die PSP gibt es eine aufgemotzte Variante inklusive der Originalversion. Mittlerweile amüsiert sich Ed über die Langlebigkeit des Spiels: "Anfangs bin ich natürlich begeistert auf dem Spielfeld herumgefahren, doch ich hätte nicht erwartet, dass das Spiel so lange populär sein würde. Für mich war es einfach das erste seiner Art und aus diesem Blickwinkel fand ich 'Battlezone' ziemlich cool." *gr/mh*



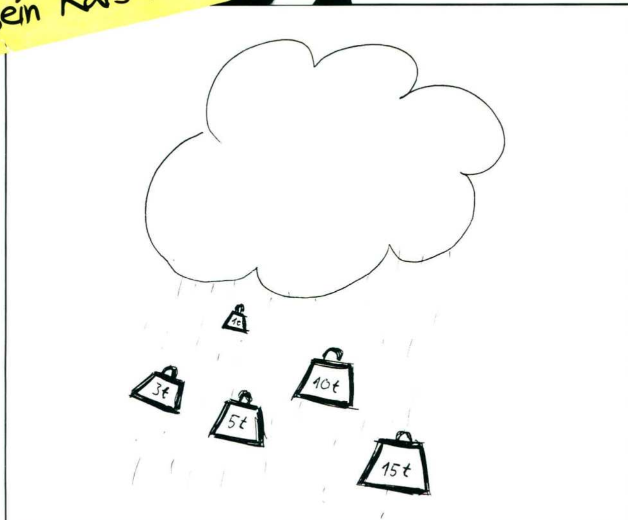
Berge und Horizont vermitteln auf einfache Weise Räumlichkeit und Tiefe, wodurch der Panzer bedrohlich nahe wirkt.





Dem Schmid sein Rätsel





Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 28. April eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



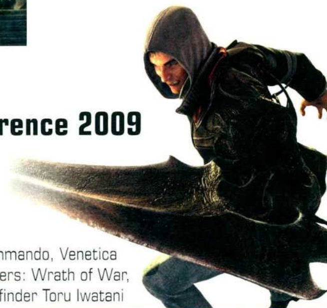
Lösung Ausgabe 04/09: Tourist Trophy

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **06/09** erscheint am Donnerstag, den **30. April 2009***

* Außerhalb Deutschlands erscheint die nächste M! am 2. Mai



- » **Final Fantasy XIII**
- » **Game Developers Conference 2009**
- » **BioShock 2**
- » **Prototype**

Außerdem » Need for Speed NITRO, Bionic Commando, Venetica plus Studiobesuch, Virtua Tennis 2009, Darksiders: Wrath of War, Videospiel-Literatur, Interview mit "Pac-Man"-Erfinder Toru Iwatani

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Craig Grannell (gr), Marcus Grüner (ma), Stephan Freundorfer, Boris Kretzinger, Nils Dittbrenner, Rafael Dyll, Winnie Forster, Ralf Straube

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 54
NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: inFamous © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.